
GAMEREPORT
POR LAS RAMAS
PARTIDAS DE VERANO
#4
SEPTIEMBRE
2014

El tiempo y el píxel

por Israel Fernández

El tiempo. El tiempo lo moldea todo. A los diez años despiertas el primero de la casa, deseando seguir desde aquel nivel –consola encendida mediante– y burbujear entre la responsabilidad adquirida y la absoluta libertad para dedicar media noche a batir records en 'Tetris'. Con suerte, la mochila quedará aparcada detrás de la cama hasta que los pupitres de las aulas se barnicen con una pátina de polvo. A los veinte queremos que se nos escuche. Siempre tenemos algo que decir, el recuerdo ligero pervertido de nostalgia para pontificar por igual a novi@s, padres, amigos y enemigos. Pero seguimos manteniendo el control, dominando los engranajes, el tiempo es sólo una forma de estructurar los lapsos que conviven entre resaca y resaca, momento absoluto para la lucubración existencial. A los treinta el asunto cambia. Ya no hay discursos internos peleándose entre ellos, tan sólo uno que sobrevive para hincar la bandera de la supervivencia. Uno donde los videojuegos pueden ser primer deseo pero no primera necesidad, y donde comer un bocadillo no es tan festivo por las connotaciones que insinúa. Asumimos sacrificios bajando de nuestros púlpitos porque, aunque no seamos marineros, por ti seré, por ti seré. Y después, vuelta a empezar.

En nuestra cuarta edición de GAME REPORT queríamos un cambio. Nos planteamos mudar el nombre, genérico hasta el paroxismo pero excelente contenedor de lo que nos dé la gana contar. Queríamos mejorar como aquellos veinteañeros con la urgente necesidad de ser algo importante, pero antes teníamos que saber por qué estamos aquí y por qué hay gente majísima por internet mostrándonos su apoyo. Si GR fuese una banda de *britpop* luminoso y sesentero, tienen ante ustedes nuestro disco más introspectivo y personal. Éste es el número de mirar atrás pero de manera bien entendida, sin falsos ídolos ni pataletas re(tro)ivindicativas, sin asumir que nuestros fetiches son mantra sino simplemente los vagos recuerdos de adultos que siguen jugando, ahora mismo de hecho. Redacto esta editorial a una semana del cierre con la mirada puesta en el calendario, y vuelvo a la conclusión con la que concebimos este número: el tiempo es una mierda, supedita cualquier publicación, esclaviza cada noticia y convierte en mentiras las que creíamos grandes verdades. Así que mejor será que contemos *nuestras* verdades y nos olvidemos un poco de la toxicidad del reloj.

Cuando Miyamoto era un crío, su infancia se compuso de escapadas por cuevas ignotas y riachuelos límpidos como el diamante. De aquella imaginación prominente y los buenos recuerdos nació Zelda, para que todos nosotros conviviéramos con la parte más radiante del genio creativo. Mi periodo vacacional está adosado ineludiblemente al 'rolazo del verano'. Esto es: un JRPG de injustificado *farming* y *leveo* obsesivo con la única meta de alcanzar esa partida perfecta, vivir dentro de un mundo análogo al que dedicarle tantas horas que salir provoque morriña y confusión espacial a partes iguales. El año pasado fue 'Ni No Kuni', y hace once 'Grandia II'. Desde que tengo memoria siempre fue así. Pero este verano no. Este verano lo he pasado de mudanzas y sin jugar a nada, solicitando becas y montando muebles de muchos colores. Formo parte del tercer grupo que encabezaba el primer párrafo. Pero me he dado cuenta de que mi situación no significa necesariamente frustración ni anhelos por épocas más relajadas, tan sólo necesito recurrir al bagaje de aquellos universos para saborear de nuevo cada escarceo, cada descubrimiento en la punta umbral del mapa. Intentaré dejar a un lado la autoindulgencia y concentrarme por un momento en lo importante: los castillos de arena son castillos para siempre. Como los píxeles.

GAMEREPORT

Redacción

Redactor, Coordinador	Israel Fernández *@ProggerXXI*
Redactor, Ilustrador	Miquel Rodríguez *@Pollomuerto*
Redactor, Community Manager	Fernando Porta *@ferporbar*
Redactor, PR	David Molina *@EkonMolina*
Redactor, Revisor	Pablo Saiz de Quevedo *@Pequeo_Perdedor*
Redactor, Revisor	Pedro J. Martínez *@LoquoPJ*
Redactores	Alejandro Patiño *@_Ayate_*
	Juanma García *@Enigmahate*
	Víctor Paredes *@ViWalls*
	Aitor Velasco *@Musty_666*
Director de Arte	Miguel Sanz *@Vlanco*
Colaboradora	Victoria Belver *@rokuso3*

Contacto

www.gamereport.es
info@gamereport.es
@GameReport_ES

Contenidos



PUERTAS A OTROS MUNDOS

Aventuras contra el síndrome posvacacional

por Miquel Rodríguez

Se acaban las vacaciones. Vuelven los libros apilados en el escritorio o los gritos de tu jefe cuando aún no te has tomado ni el primer café. Un tipo gordo y malhumorado llamado estrés que te golpea fuerte tras un breve descanso estival.

Cuando por fin llegas a casa y tienes algo de tiempo libre, puedes optar por apagar el cerebro frente a la tele, machacar un rato los botones en ese juego que siempre te hace sacarlo todo, o bien puedes relajarte entrando en otro mundo. Ahí van cinco juegos que, entre arte y música, consiguen alejarte de la realidad e inyectarte una buena dosis de paz sin dejar de jugar.



FEZ *X360, PS3, PS4, PC, Mac, Vita*

Empezamos fuerte con el juego que más me ha transportado a otro lugar, obviando por completo el mundo que me rodeaba. 'FEZ' es un juego de puzles, pero también una exhibición artística como pocas. Bajo la envolvente música de Disasterpiece nos movemos con el simpático Gómez, buscando y explorando entre mundos idílicos. Muchas vueltas, muchas horas con libreta y lápiz de por medio para no perderte nada. En cada momento te regalan sonrisas y desafíos, para que no todo sea contemplativo. Una vez dentro del mundo de Phill Fish, quizás ya no quieras salir.



PS3, PS4, Vita

Menos “*juego*” que el anterior, pero mucho más relajante. Ideal para uno de los días más jodidos de la semana. Volar como un pétalo por los campos de ‘Flower’ mientras te dejas llevar por viento y música ahorraría mucha terapia contra el estrés. Se consigue quizá el mismo efecto que una sesión de boxeo, jugando con armas totalmente distintas. En ThatGameCompany dominan muy bien la inmersión y el arte, y ya me gustaría a mí ver este juego con un casco de realidad virtual. Tu pareja te encontraría tirado en el sofá con un chute de Valium digital, sin querer ser nada más que un pétalo de rosa bailando entre corrientes.



Hohokum *PS3, PS4, Vita*

La gran sorpresa del año. 'Hohokum' no se presenta a sí mismo, nos suelta en su mundo y nos deja un portal abierto. Nada más. Sin instrucciones, controlamos a una serpiente voladora que, con un intuitivo y sencillo control, revolotea por ahí activando el mundo a su paso. Bebe mucho de 'FEZ' al meterte en otro mundo vivo, con color y una fantástica banda sonora, y no se corta tampoco a mirar a 'Flower' para encontrar ese punto de suavidad y fluidez al volar. Ante un atractivo y fresco arte dibujado, encontraremos puzles, secretos, humor, cosas bonitas de colores y una emocionante calma.



Superbrothers: Sword & Sworcery EP

PC, Mac, iOS, Android

De corte más clásico y para jugar donde sea, 'Super Brothers' es una aventura de puntero como las de antaño, pero adaptada al control táctil. Con un arte en pixel art de lo más bonito y personal, nos adentramos en un mundo feérico de lo más inmersivo, donde la magia de los espíritus del bosque, la fauna y las runas entre la vegetación serán parte del gran mapa que tenemos ante nosotros. Mientras suena la música de Jim Guthire, paseamos relajadamente, descubriendo secretos e incluso dando algún espadazo de vez en cuando. Tampoco nos olvidamos de un ácido y sencillo sentido del humor, acompañado de guiños al mundo de la música y a las aventuras de toda la vida que tanto nos gustan.



Shelter

PC, Mac

Y del bosque de 'Super Brothers' nos vamos a otro bosque, el de 'Shelter', donde encarnaremos a un mamífero, una especie de roedor. Una madre que en un principio debe hacer lo que hace todos los días, cuidar de sus hijos, alimentándoles equitativamente y protegiéndoles de los depredadores. Pero este día no será como otro cualquiera, algo nos empuja a alejarnos demasiado de casa y la aventura se alza como alguna de las montañas que nos rodean. Como pasa en el mundo animal, pasamos de un plácido paseo a una trepidante persecución corriendo por nuestra vida. Emoción y dulzura en un bello mundo lleno de peligro y manzanas rojas.

Nuestra primera vez

por Game Report



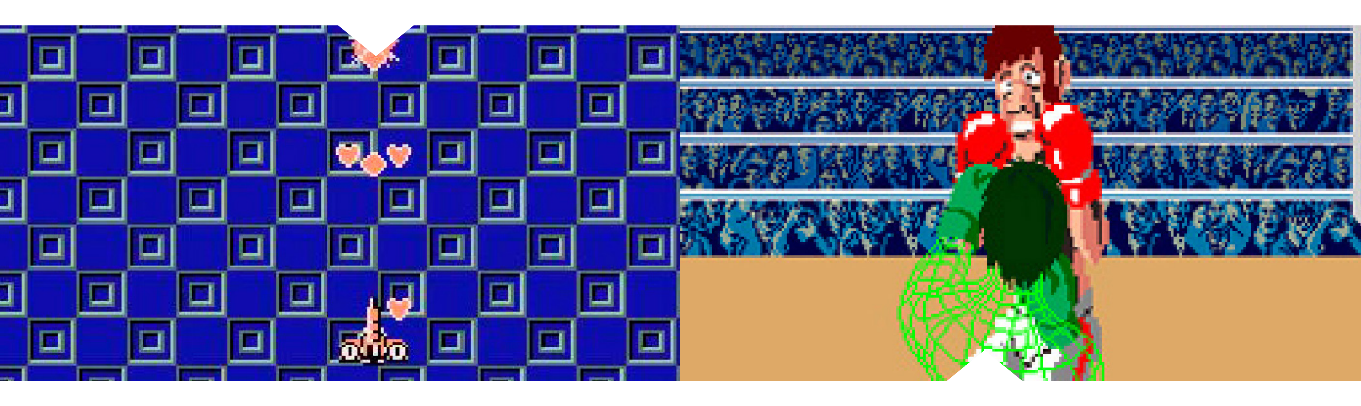


Los veranos pasan pero los recuerdos quedan, como una leve capa que abrillanta la nostalgia de los momentos pasados. Las gotas de sudor resbalan por el plástico de los mandos mientras el sol, en lo alto, nos indica el paso de las horas. Horas que pasan volando como nuestra niñez o juventud, aquella en la que cogimos un mando y no lo soltamos hasta hoy. Porque nos vamos por las ramas y llegamos a nuestra primera vez.

Pedro J. Martínez

Mi primera vez fue bastante torpe y breve. No sabía si mirar a la pantalla o al mando.

Tampoco podía evitar balancearme cuando la nave que era yo se movía hacia alguno de los lados. Era mediados de los '90, y tras una interminable instalación por fin tenía una NES (piratona, Master-games NVR-VI para más señas) en casa. 'B-Wings' era el primero de los juegos incluidos en un cartucho de 61-in-1 que en realidad apenas tenía una decena de juegos distintos; un shmup convencional del que, dos décadas después, soy incapaz de olvidar su sintonía de presentación. A veces pienso que es uno de esos momentos que el cerebro graba a fuego, a modo de hito, para insertarlo entre esas 'diapositivas' que, según se cuenta, nos pasará nuestra mente justo antes de morir. Podría decir que fue algo místico, brujería extraña. Las pseudo Game & Watch que habían pasado por mis manos en anteriores ocasiones no me habían producido las mismas sensaciones: entre las pantallas de cristal líquido y el mundo colorista y animado de los 8 bits había una distancia colosal. Pocos minutos después, y tras una vaga investigación por el menú de aquel viejo cartucho, hallé 'Super Mario Bros.', tropecé con el primer goomba como todo hijo de vecino y, definitivamente, mi vida cambió para siempre.



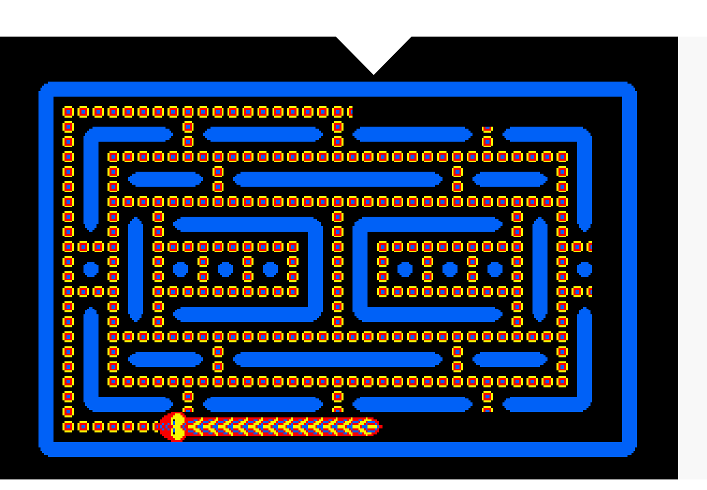
Pablo Saiz de Quevedo

Yo tenía cinco años cuando descubrí la existencia de los videojuegos, gracias a la recreativa del bar de enfrente de mi casa. 'Punch-Out!!' no fue el primer juego que vi en esa recreativa, pero sí el primero al que jugué. Desde antes de echar los cinco duros de rigor, cortesía de mi padre, supe que aquello no era como las maquinitas Game & Watch que tanto me atraían, que se encontraba a otro nivel. El hecho de que mi primera partida fuera breve, cayendo ante Piston Hurricane (¿o fue Bald Bull quien me derrotó?), no hizo nada por apagar mi recién descubierta pasión: estaba demasiado fascinado por esos colores, por esas figuras, y por el hecho de controlar a uno de los personajes como una extensión de mí mismo mediante la palanca y los botones. A partir de entonces nació una pasión por los juegos que llegó a alcanzar extremos obsesivos en ocasiones, alimentada por incontables monedas de 25 pesetas con las que pagaba una oportunidad de jugar en la miríada de máquinas que podían encontrarse en bares, restaurantes y recreativos diversos.

Pese a los muchos juegos que probé, siempre guardé un recuerdo especial de 'Punch-Out!!'; de ahí que, apenas tuve una consola -mi querida Nintendo Entertainment System-, la versión de 'Punch-Out!!' para NES estuvo entre los primeros juegos que compré. Y puedeque no fuera lo mismo ni en gráficos ni en contrincantes, pero la magia seguía igual de vigente.

Alejandro Patiño

Lo cierto es que no recuerdo mi primer videojuego con mucha claridad. Era yo muy jovencito cuando descubrí en casa de cierto vecino un juego sobre una serpiente que tragaba bolas y bolas al tiempo que crecía hasta hacerse incómodamente larga... Recuerdo que el mayor de los hermanos de este vecino también jugaba a 'La abadía del crimen', pero nosotros quedábamos prendados -¡cómo son los niños!- del jueguecito de la culebra tragona. Os hablo de un Amstrad CPC 64, y por lo que he podido informarme creo que el juego del que os hablo era Nibbler. Cuando me compraron mi Amstrad, otros juegos llegaron, como mi primer cartucho, 'Burnin' Rubber', o 'Mobile Man', pero sin duda el que lo inició todo fue aquél juego de la serpiente. Resulta curiosa la desconexión total que siento con mi primer título, con el cual no me siento para nada identificado. Siempre he sido de los que buscan algo más que simple entretenimiento en esto de los videojuegos, por lo que me sorprende mucho cómo aquel jueguecito logró atraparme tanto en aquel momento. Estoy casi convencido de que disfrutaba más del proceso de rebobinar el cassette con un bolígrafo que del juego en sí; al menos, lo recuerdo con más cariño.





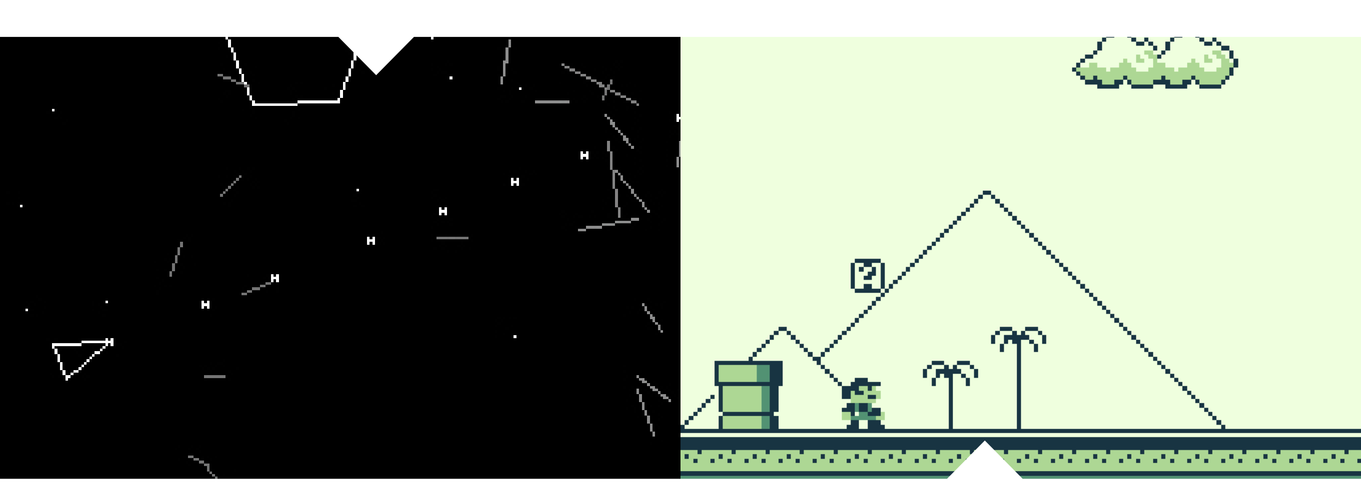
David Molina

Yo no quiero hablar de mi primera vez (fue torpe, rápida y tampoco era como me la había imaginado), sino sobre la vez con la que empecé a gozar con esto. Navidades del '98, día de Reyes, un paquete de tamaño resultón pero pequeño con mi nombre en su lazo; las ansias se apoderan de mí para abrir el regalo y, acto seguido, cara descompuesta, había recibido una Game Boy Color lila conjuntamente con Pokémon Rojo. En ese preciso instante, esta relación se hizo oficial; noches enteras sin dormir, nuevas experiencias, aprendiendo el uno del otro, disfrutando de aquel maravilloso sentimiento que hoy por hoy sigue latente. Lo confieso, la llegada de este nuevo compañero me robó parte de mi vida. Estuve toda mi niñez pegado a aquella hipnotizadora pantalla: era totalmente suyo, me había encandilado por completo. Hace poco volví a desempolvar aquella pequeña, y fue como volver al pueblo varios años después y reencontrarse con aquel primer amor de verano. Con algunos años más a la espalda, pero con la misma energía para dar caña.

Aunque sí es cierto que mi recuerdo más dulce con los videojuegos fue tiempo después; Jade Cocoon supo hacer que me volviera infiel.

Israel Fernández

Cuatro, o acaso no más de cinco años, tendría cuando me regalaron uno de aquellos plagios que ningún Handheld Museum de rigor conserva, posterior al Scramble, al Astro Wars y a toda esa ralea de juguetes que Coleco puso en los hogares de medio mundo. Una pequeña nave hexagonal sin iluminación extra, serigrafía y pegatinas a juego. Esa era mi ventana a la soledad de planetas sin terraformar, Mi Zona, siempre al servicio de la destrucción interplanetaria y siempre fascinado ante el terror incólume que emanan abismos pixelados como Asteroids o el eterno Space Defender. Porque en aquel trámite estaba descubriendo los videojuegos, la interacción tecnológica, la fuga espacio-temporal mientras mejoraba las lascivas puntuaciones de mis mayores, y un afecto inexplicable por la ciencia ficción que conservo intacto hasta el día de hoy. No recuerdo el nombre del exploit, pero sí una caja de zapatos llena de pilas de 9 voltios que asumo parte de la basura espacial de aquellas intergalácticas escapadas.



Miquel Rodríguez

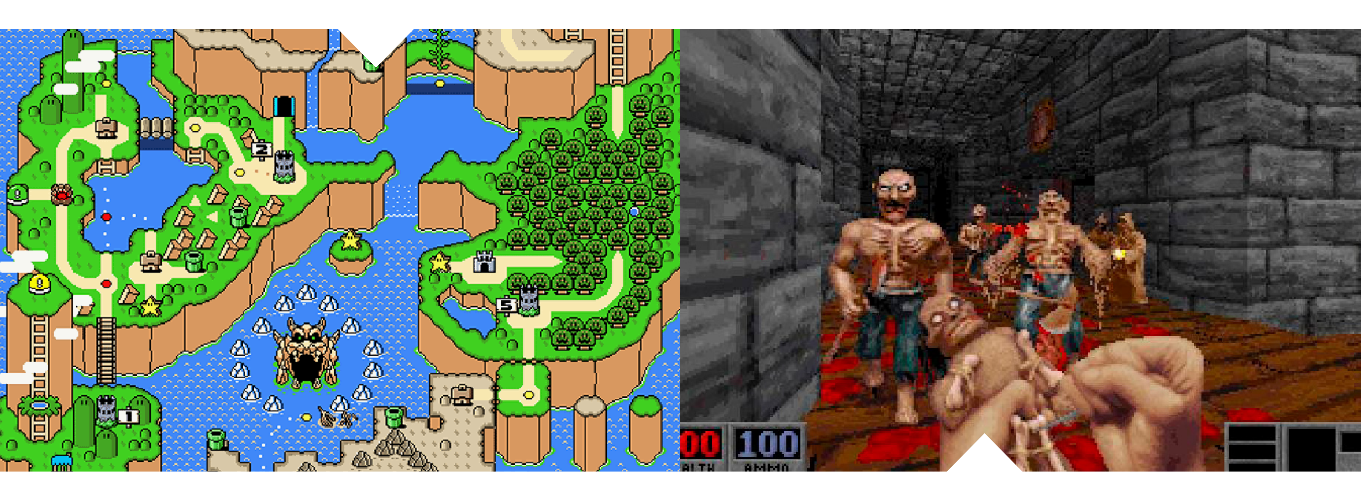
De familia humilde soy, y con envidia miro tu pantalla. Mi infancia y mis primeros contactos con los videojuegos se mantienen en mi mente en una nube borrosa, donde mis manos apenas conseguían tocar alguna recreativa o mis ojos miraban con rencor la pantalla sobre la que flotaban algunos píxeles en casa de amigos y familiares. No hay especial cariño en aquellos tiempos, pues estaba frustrado. Sabía lo que eran los videojuegos, podía verlo, pero no tenerlos. Pero durante aquel limbo de no poseer ninguna consola, sí recuerdo con cariño cuando mi tío se levantó durante una sobremesa de una comida familiar y me trajo su consola, dejándome toda la tarde y parte de aquella noche disfrutando de mi primera y esperada gran experiencia de larga duración. Aquella consola era la gran pequeña de Nintendo, la Game Boy. El juego, no podía ser otro que Super Mario Land.

Recuerdo que pesaba. Aquel trasto de pantalla verde se posaba en las ansiosas y temblorosas manos de un niño que poco más podía hacer que sonreír sin parar ante la oportunidad, al fin, de jugar a un videojuego. Mirar estaba bien, probar era la leche, pero jugar... aquello no tenía rival. Era algo nuevo. Aquella sensación es lo que aún hoy día me hace seguir jugando. La novedad, las nuevas mecánicas, experiencias... son el músculo que hace moverse al medio y a nosotros como jugadores. Cuando pongo un juego y sonrío de forma espontánea, sin controlar un sólo músculo de mi cara, mi cabeza vuelve al desierto de Super Mario Land, y entonces sé que me encuentro ante un gran juego de nuevo.

Fernando Porta

A ojos de un adulto, esa fase no servía para nada. Un árbol, lleno de frutas rojas, y un bloque que arrojaba incomprensibles palabras en un idioma desconocido. Si lo hubiera jugado por primera vez ahora, hubiera seguido mi camino, a la espera de que en el futuro algo ocurriera en esa fase inútil. Pero, en ese momento, era mi pequeño sitio de recreo. Un lugar donde nada ocurría, nada pasaba. Sólo saltar, correr de izquierda a derecha y, finalmente, salir al mundo exterior. A partir de ahí, la libertad se extendía ante nosotros adoptando la forma de dos caminos: izquierda o derecha. En el horizonte, un castillo, pero también una montaña que daba a un mar inmenso. Quizás sería mejor ir por el callejón sin salida, para perder el tiempo en ese mundo infinito.

Una elección. Unos montes rectangulares me dieron la bienvenida en mi singular periplo mientras seres que se asemejaban a tortugas anunciaban las primeras dificultades que se interpondrían en mi camino. La reacción: correr. La consecuencia: caer por el primer agujero que me encontrara. Mis pequeños dedos no terminaban de coordinarse pero ahí seguiría, delante de un fontanero bigotudo y una bestia con cerebro.



Juanma García

El maldito cerebro me impide recordar con claridad cuál fue la primera vez que me puse frente a un videojuego. Lo que sí recuerdo es que un buen amigo quería deshacerse de su viejo ordenador y yo, que soy muy buen samaritano, decidí acogerlo en mi casa sin importar si había espacio para dicho aparato.

Si puedo considerar un primer juego como tal, ese diría que fue Blood, un FPS de Monolith que tenía toneladas de terror, gore y cosas por el estilo. Recuerdo que un vecino me pasaba cantidad de juegos para hacerme pasar el rato cuando estuviera en casa, y un día de 1998 apareció en mi vida Blood y cambió mi forma de ver a los videojuegos. Podéis imaginarme a mí con seis añitos frente a dicho juego, con un tembleque en las manos ante el cual mis padres parecían tomar como una buena razón para reírse. Hoy por hoy, Blood sigue provocando una sonrisa en mi interior cada vez que lo nombro, y me siento en la labor de ser como aquel vecino que me pasó el juego y dejarle mi copia original a nuevos niños a los que asustar. Mi yo de seis años me pegaría una paliza si me viera escribir esto.

Aitor Velasco

Podría decirse que yo crecí con los videojuegos en mi mano. Desde que nací, en mi casa se jugaba a videojuegos: mis comienzos fueron viendo a mi padre jugar a Sonic The Hedgehog con nuestra flamante MegaDrive, pero otro juego que recuerdo muy bien es Taz-Mania, cuando mi madre y yo intentábamos ayudar como podíamos a mi padre mientras buscaba la salida de los niveles. A día de hoy aún recuerdo cómo teníamos aquella pequeña sala de estar en lo que es hoy mi habitación. Finalmente, cuando pude ser capaz de tener un mando entre las manos, me aventuré a jugar a los pocos videojuegos que teníamos, los tres Sonic y el Taz-Mania, y fue una experiencia muy gratificante. Pero no sería hasta cuando a mi casa llegó la primera PlayStation que yo y los videojuegos nos uniríamos para siempre, cuando descubrí Crash Bandicoot, el juego que más recuerdo disfrutar en mi vida. Otros juegos vendrían después para darle vida a mi PlayStation, pero sin duda alguna mi gran momento fue con mi querido amigo Crash Bandicoot.



Víctor Paredes

Aunque trasteé bastante las Game & Watch y la Atari 2600, mi primer experiencia con los videojuegos sería más conveniente atribuirla a la NES. Probablemente esa sea la consola que más he disfrutado en mi vida, y podría mencionar una enorme lista de juegos que marcaron mi niñez, pero sin duda alguna el juego que me dejó huella fue Mega Man 2.Ese plataformas con tanto pew pew y un héroe con la capacidad de mimetizar las habilidades de los jefazos me gustaba bastante, por no hablar de la endemoniada dificultad que me hacía empezar de nuevo cuando me quedaba sin vidas o la posibilidad de continuar. Siendo sincero, sentía más simpatía por los robots maestros que por el propio protagonista aunque fuesen los malos, ya que resultaban mucho más originales que los de la primera entrega.

Esa toma de contacto acabó enganchándome a la saga como si fuese un chute de heroína (en parte también porque de pequeño me pirraban los robots), marcando una diferencia tan grande con respecto a otros juegos por conseguir hacerme tararear las melodías de los niveles en mi día a día y no olvidarlas hasta la fecha actual. Gracias a esa experiencia, cada vez que oigo algún tema de la obra una nostalgia imparable me invade, haciéndola destacar entre todas.

Pablo Ibáñez

Fundación juegaterapia.org

la quimio jugando se pasa volando...

I WANT
RECLUTAMOS JUEGATERAPEUTAS
YOU

Fotógrafo Angel Álvarez



En la Fundación Juegaterapia le hemos declarado la guerra al cáncer infantil.
Tenemos la mejor artillería, videoconsolas, tablets, jardines...
¡Esta batalla la vamos a ganar, jugando!

HAZTE SOCIO Y CONSIGUE TU CHAPA PERSONALIZADA

www.juegaterapia.org



LA SUPERVIVENCIA DEL MÁS INTELIGENTE

Oddworld: New 'n' Tasty!

por Israel Fernández



Es curioso observar cómo una púber empresa, nacida de la nada y funcionando a todos los niveles –crítica y ventas–, desaparece por la puerta de atrás sin hacer ruido, para volver ocho años después con el que, según un servidor, es el mejor *remake* de la década en cuanto a intenciones y resultados. Un equipo que elude mecenazgos y deudas a inversoras como en el pasado, que simplemente quiere hacer sus juegos y venderlos a precio realista en las máximas plataformas posibles. Algo que debería ser práctica natural.

Uno. La destrucción de las especies.

Los fundadores de Oddworld Inhabitants Inc. siempre tuvieron clara su alegoría, independientemente de la edad a la que dirigían el mensaje. Un juego que nos pone en la piel de un vulgar ordenanza de limpieza y nos invita a contemplar cómo todos sus congéneres son despiezados por una multinacional a modo de estratégico recurso para expandir su mercado, cómo evisceran a cada animal del planeta hasta agotar los recursos y ejecutan sin vacilar a cada insurgente –después de haberles cosido los ojos y los labios como medida de seguridad–... no, a un juego así no le tiembla la mano. La pentalogía de Abe, con sus reservas, funciona por ser fiel a sí misma y tener una personalidad propia, sin escamotear ni entregarse a concesiones. Vivir en Oddworld es vivir en un mundo inhóspito con todas las consecuencias. Pero también es un canto al compañerismo y la camaradería, al triunfo de la inteligencia sobre todo darwinismo invasivo, de la eterna batalla que Platón esgrimía en su dualismo *doxa* frente a *episteme*. Por algo Abe se proclama como profeta de su pueblo y debe soportar el trance de la supervivencia hasta ver cumplida su misión vital.

‘ABE’S ODDYSEE’ NO DEJABA DE SER UNA DISTOPÍA (¿FUTURISTA?) COMO LAS JOYAS FRANCESAS EN LAS QUE SE INSPIRABA

Respetando plano a plano las secuencias de la iteración original, poco a poco nos desprendemos de algunas facetas primitivas que, en último término, podían ser depuradas hasta la perfección mecánica. Pero en cada viso de mejora también se explicita una bondad jugable: chillidos al borde de la plataforma y avisos visuales, que precisamente en esa capa de maquillaje temerosa, entregada al chiste *cartoon* y la broma bobalicona, se difumina la aridez industrial del juego de 1997, muy probablemente por su condición artística y su inevitable precariedad (como la agresiva compresión de los *full motion videos*). En cualquier caso, los elementos clave siguen aquí: las perennes líneas de bajo, el ruido de balas de carne chocando contra trituradoras, los gemidos de sligs poseídos, el puzle exasperante que no resolvemos por un pelo y nos llena de nervios el estómago, las pedorretas y el sibilante andar como Chiquito de la Calzada, recuerdos adheridos como lazos de sangre a todo el bagaje mnemotécnico que arrastramos quienes jugamos al original el día que tocaba.

Uno podría preguntarse qué sentido tiene en 2014 volver casi de manera directa a un juego que no tiene nada de nuevo. Aquí el encomiable trabajo del estudio se ha centrado en redibujar cada fondo, en colorear la perenne luna que contempla gloriosa nuestras hazañas y otorgarle unos 1080p que le sientan de rechupete. Pero, en lo referente a afinar el salto y la huida de caníbales scrabs, el sistema es el mismo –no en vano, el menú alude a ese respeto por una idea bien ejecutada–. Efectivamente, este ‘New N’ Tasty’ ni es tan nuevo ni tan especiado, pero sigue vigente como el primer día; razón de más para reclamar su trono entre la protuberante ralea de similares.

Quizá lo más importante del título sea la faceta *tasty*, sinónimo tanto de delicioso como de exótico. Es esta segunda acepción la que nos interesa: ‘Abe’s Oddysee’ no dejaba de ser una distopía (¿futurista?) como las joyas francesas en las que se inspiraba –’Another World’ y ‘Flashback’, los dos grandes clásicos de Delphine Software–, incluso pueden intuirse dejes estéticos a ‘Moebius’ o guiños casi accidentales al ‘Wasteland’ de Interplay. Pero donde realmente pueden evidenciarse paralelismos es entre la obra de Lorne Lanning y la de Philip K. Dick. En uno de sus cuentos más populares, ‘Beyond Lies the Wub’, el wub es un animal muy bien considerado, utilizado a veces para cargar grandes pesos o como simple animal de compañía. Pronto descubren que su aspecto de cerdo jugoso sabe a delicioso cerdo jugoso. Doscientos kilos de carne en plena expedición espacial son argumento de sobra para matarlo y cocinarlo. Pero poco después advierten que todo aquel que lo consume



Lorne Lanning y Sherry McKenna, fundadores de Oddworld Inhabitants, diseñaron los modelos, dieron voz, movimiento, planificaron cada escena y cada travelling y, en esencia, fueron los artesanos de crear todo el plantel de personajes y su interna pirámide trófica, en tiempos donde la especialización no era obligatoria para encontrar empleo. Ahora, bajo el paraguas de Just Add Water, la nueva empresa de Stewart Gilray, y conno más de una veintena de empleados, han remodelado pantalla a pantalla cada píxel del original en una labor de orfebrería tan autoindulgente como virtuosa.

acaba poseído por la consciencia del wub, inteligentísima especie que ocupa como una vaina el cuerpo para seguir, hasta el infinito, ponderando y filosofando sobre la existencia misma. Cuando Abe posee a sus enemigos o traspasa algún poder especial de sus aliados, obtiene el paquete completo, controlando la mente y el cuerpo hasta hacerlos estallar en mil pedazos o *suicidarlos* de maneras tan divertidas como electrocutarlos o arrastrarlos hasta campos de minas.

Es evidente que los glukkons son una tribu superior, una raza que somete al resto y masifica sus insostenibles deseos de conquista, siempre enfocados en la parte empresarial del asunto; ya no en monetizar y obtener lucro sino en casi una esquizofrénica visión de un capitalismo sin límites que desemboca en puro consumo más por placer –o vicio– que por necesidad laboral, algo terriblemente semejante al estado que nos rodea. Muchos años antes del Fry de Futurama adicto al slurm y directamente influenciado por las drogas inductivas, como aquella sustancia M (de MUERTE) que cultivaba el Gobierno en 'A Scanner Darkly' (otra vez Philip K. Dick), en la segunda entrega las referencias se vuelven mucho más explícitas con las Destilerías SoulStorm, una especie de sopa energética y muy adictiva extraída de los huesos de los ancestros y los cadáveres de la primera parte. Los mudokons no pueden rivalizar con incontables mercenarios con metralleta, como los terroríficos gerentes de las minas de diamantes de Bolivia a los que aluden, encarados con M16 y dinamita; pero poco a poco vamos perdiéndoles el miedo cuando descubrimos que no estamos tan solos, que tenemos amigos tan fieles como el Elum –un burro yonki de la miel– o alguna que otra paramita despistada que cabalgar. Hasta en este punto el juego flirtea con las sociedades colmena alienadas de las que Orwell o Huxley alertaban en sus novelas más canónicas.

Dos. De la economía de recursos al paradigma del remake.

Hace apenas un par de meses, Ninja Theory presentó lo que sería su manifiesto de creación y desarrollo de videojuegos en una industria cada día más polarizada, una suerte de clase media donde conviven elevados presupuestos con libertad creativa y plazos de desarrollo más o menos dilatados. Dicho de otra manera, juegos que ni son triples A, limitados a servir al inversor y cumpliendo con todo lo exigible a un producto muchimillonario, ni *indies* de garaje que no se casan con nadie. Lanning, en su entrevista para Metro, explicaba de manera concisa lo que una escalada hacia costes desorbitados suponía usualmente dentro de cualquier estudio normal: un desbordamiento de presupuestos y de personal, un bloqueo creativo y la posterior bancarrota y defunción que en tantas desarrolladoras estamos viendo, y que provocó la marcha de Lanning en 2005, rompiendo lazos con la industria tras el lanzamiento de 'Stranger's Wrath' en exclusiva para Xbox (gracias en parte a la pésima comercialización por parte de EA). Un luto calculado al milímetro que aspiraba a asimilar, comedidamente y desde fuera, unos cambios para adaptarse a ellos y aprender la forma de subirse a un tren en marcha a velocidad de vértigo. Lanning concluye que sus juegos son indies *independientemente* de los costes porque cumplen la máxima de la autofinanciación, autogestión y autopublicación.

¿Qué puede pedírsele a un remake? Lo que el *fandom* desea es aparentemente sencillo: quiere jugar al mismo juego, sentir las mismas sensaciones, aderezado siempre con el sirope de la nostalgia que se manifiesta de manera distinta en cada persona (incluso con recuerdos inventados *à la* 'The Forgotten' o 'One Hour Photo'). Pero también quiere algo que justifique su inversión, una novedad intangible que supere en todo al original, que lo sorprenda para bien sin llegar a romper el mágico equilibrio que confirió al primigenio su *status* de culto. ¿Fácil, eh?

A decir verdad, los *remakes* son como las personas: unos pocos aprovechan el aprendizaje obtenido durante los años para conformar una versión usualmente mejor y depurada de sus propias entidades, y otros aprovechan el rebufo de una suerte boyante (o un éxito merecido) para lucrarse hasta la extenuación sin mover un dedo. Estos segundos son mayoría, abusando de artes tan perversas como estrujar la cándida añoranza de barbudos



treintañeros. 'New N' Tasty' anda muy lejos de tales propósitos, entre otras cosas porque realmente quiere parecer nuevo; hay un amor palpable por la imaginería de Abe y su familia, respetando el legado construido pero sin temblar cuando toca depurar errores, una dedicada preocupación por conservar ciertos mimbres originales y forzando algunos rompecabezas –casi siempre con indulgencia hacia el jugador actual–; pero claro, el resultado acaba deslucido, porque los Oddworld tampoco fueron obras maestras absolutas, simplemente juegos que hacían muy bien lo que tenían que hacer.

Tres. La gloria de un imperio

Siempre he considerado la saga de Abe propia de los desvalidos y los silenciados. Su planeta es un yermo desértico plagado de trampas tecnológicas, las muertes son crueles y los puzles despiadados. Nunca me gustó que nuestro protagonista fuese descubriendo que no es un tipo normal y corriente, sino un elegido, con la palma de su mano tallada en la corteza lunar –aunque esos cuatro dedos pueden ser los de cualquier mudokon–. Cuando, hacia el final del juego, las cosas empiezan a cambiar y vemos a un Abe mutando en el Shrykull, el dios absoluto de los mudokons, la cosa chamán se va de las manos, y el ambiente místico vira de las meras posesiones para salvar a nuestros amigos a la escabechina titánica por vengativa practicidad. Con todo esto quiero decir simplemente que el giro final del argumento nunca me ha gustado. En cualquier caso, el *leitmotiv* subyacente del juego es bastante coloquial –a juzgar por los contadores repartidos por todo el juego–: salvar a trescientos colegas, trescientos feligreses obedientes que siempre carcajean de la broma escatológica y que entregan su destino a nuestras omnipotentes manos.

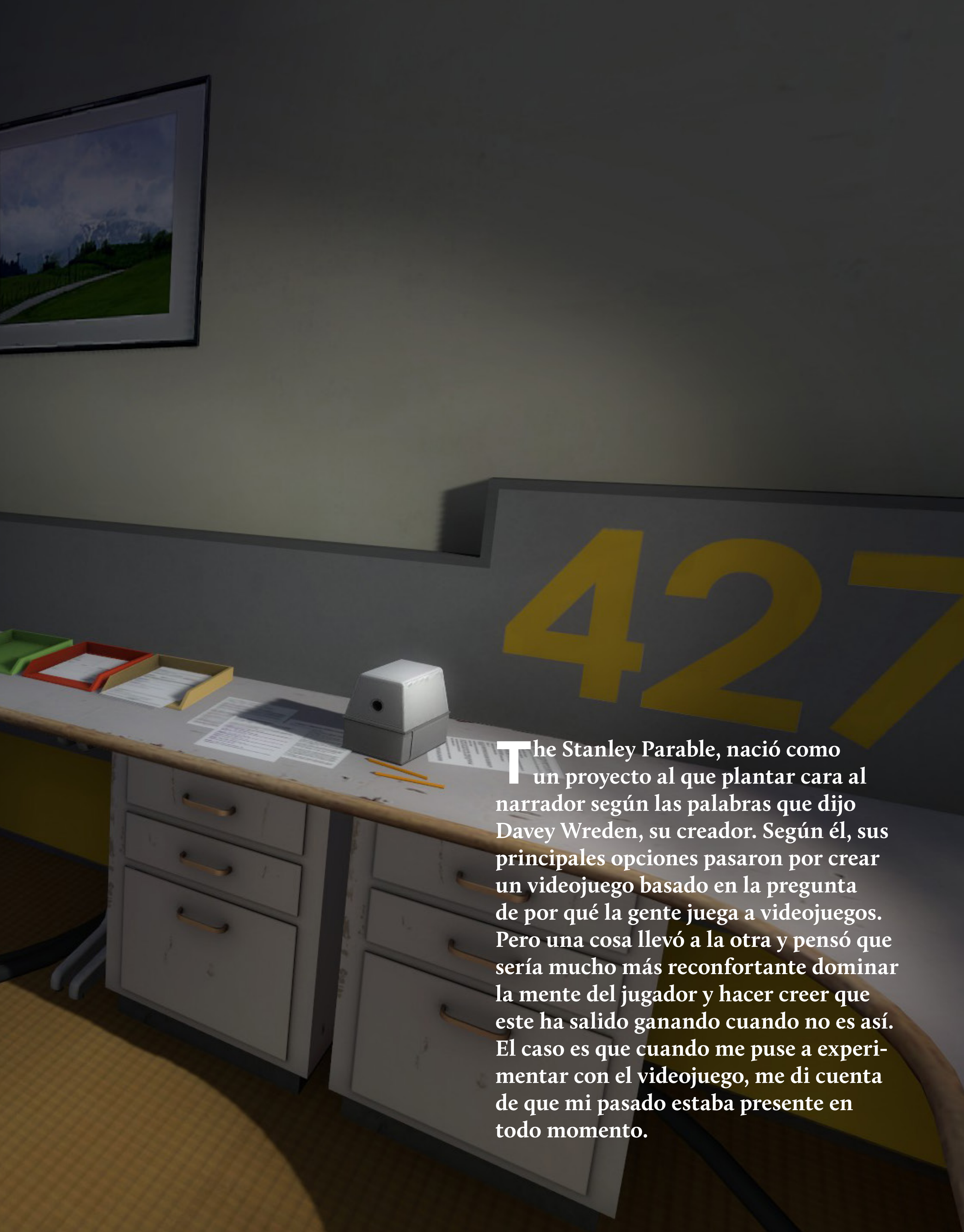
Oddworld Inhabitants han sabido jugar sus cartas y han traído de actualidad ya no un videojuego, sino todo un discurso, un método y una filosofía empresarial bastante concreta. Mientras aspiran al remake de su segunda entrega ('Abe's Exoddus', 1998), han logrado sobrevivir a una industria caníbal y déspota (¿no estarían preconizando con sus Rupture Farms un cultivo de un apocalipsis jodido e inevitable?) y han adaptado sus formas diecisiete años después. La opresión y tiranía de las altas esferas, contra las que se rebela casi anárquicamente un pavoroso Abe, cae derruida frente a su idiota sex-appeal de taparrabos y silbido futbolero. Porque Abe no es un monigote imbécil como El Coyote, el gato Silvestre u otros némesis universales de la Warner Brothers. Abe somos nosotros recurriendo al pensamiento lateral para subsistir en la que es, a todas luces, una odisea llena de peligros –a modo de 'Poema de Gilgamesh', cada ciertas pantallas se suceden unos versos narrando nuestros avances y los peligros que nos aguardan–. Como declamaba el wub sobre el mito de Ulises y su figuración en todas las culturas, modernas y arcanas: «El momento de la separación es un período transitorio, un breve viaje del alma.» Por algo 'Abe's Oddysee' tenía varios finales y si rescatabas a menos de cincuenta mudokons, ellos mismos dictaban tu ejecución. El final no importa tanto como la propia travesía.



ASÍ SUEÑAN LOS OFICINISTAS

The Stanley Parable

por Juanma García



The Stanley Parable, nació como un proyecto al que plantar cara al narrador según las palabras que dijo Davey Wreden, su creador. Según él, sus principales opciones pasaron por crear un videojuego basado en la pregunta de por qué la gente juega a videojuegos. Pero una cosa llevó a la otra y pensó que sería mucho más reconfortante dominar la mente del jugador y hacer creer que este ha salido ganando cuando no es así. El caso es que cuando me puse a experimentar con el videojuego, me di cuenta de que mi pasado estaba presente en todo momento.

Una vez fui un empleado delante de un ordenador durante las horas que me ordenaba una hoja en blanco llamada contrato, y que yo, falto de dinero y con muchas ganas de invertir el tiempo en lo profesional, decidí firmar. Partiendo de la base de que ya un papelito manda más que tú en toda la empresa, ya sientes que has empezado correctamente tu trabajo y que estás dispuesto a comerte el mundo; eso sí, a base de esfuerzo y un par de hostias.

Teclear durante todo el día laboral –de algo que realmente te importa poco– no es un ejercicio que precisamente anime o permita al empleado lanzarse al estrellato: como mucho, te enseña a escribir mejor, y a veces ni eso. Os podéis imaginar, habiendo leído hasta aquí, lo divertido que me parecía golpear esas teclas sucias y grises mientras me imaginaba mi mayor sueño: que me cambiaran aquel teclado donde el intro se clavaba y la coma se resistía a ir bien. No sabéis lo frustrante que puede llegar a ser.

CUANDO SE VE EN UN MUNDO SIN GENTE, STANLEY SIENTE PAZ, SOSIEGO, POR FIN PUEDE ESTAR A SOLAS CON SU ORDENADOR

'The Stanley Parable' me recuerda a mis días de oficina, durante los cuales soñaba con algo que cambiara la monotonía y me empujara a vivir una aventura dentro del terreno tanto personal, como profesional. Stanley es mi yo en el videojuego durante aquella época, un empleado más que constantemente golpea teclas para cobrar un mísero sueldo con el que cubrir sus caprichos, su propaganda social frente a las amistades o la familia, y ser al fin y al cabo un hombre hecho y derecho. Pero no hay que confundir una cosa, para Stanley su trabajo era correcto, le gustaba, y en cambio yo lo aborrecía con toda mi alma, toda una declaración sorprendente (y nótese la ironía). No tenía talento para aburrirme dando teclitas todo el rato sin decir absolutamente nada y casi sin enterarme yo de lo que estaba haciendo.

Soñé con el día en que esa oficina se transformara en una aventura para mí, donde alguien dijera «*eh tú, el nuevo, ven un momento que necesito que me hagas un recado*». Ya podía ser que llevara el café a los jefes gordos, que le preguntara a la secretaria qué cita tenía mi superior el lunes a las cuatro de la tarde, que si podía comprar un paquete de tabaco en el bar de enfrente, pero necesitaba algo para cambiar la monotonía. Necesitaba ese impulso que me dijera que, aunque seguía siendo una pequeña hez en un oficina llena de grandes heces, por lo menos podía mancharme de otra forma a la que me tenían acostumbrado, y creedme, bastante podría ser para lo que hacía.

Al estúpido de Stanley se le ocurrió estructurar una paranoia mental en su trabajo y, basándose en los principios de aventura que él tenía puestos sobre su cabeza, decidió que la oficina se quedara desierta, sin un alma con la que hablar y con una voz en su cabeza que le transmitía directrices para volver al mundo real y, por ende, recuperar su amado trabajo. Stanley no se había dado cuenta, pero había creado su propio paraíso terrenal para gente como tú y como yo, y un infierno personal para gente como él, que no puede vivir muy lejos de su trabajo porque lo ama con todo el alma.

Por las decisiones que va relatando el juego, la misantropía oficinista –y no tan oficinista– de Stanley también está presente y, por ende, le gustaría ver a sus compañeros y a su jefe desaparecer para que le dejaran en paz con su vida, con su amado ordenador y su patética función de golpear teclas. Cuando se ve en un mundo sin gente, Stanley siente paz, sosiego, por fin puede estar a solas con su ordenador; pero entonces sucede que, como en todas las cosas que parecen salir bien, siempre hay algún minúsculo fallo para romper las reglas de la felicidad. Así pues, nuestro protagonista se había quedado sin gente, y lo que era más importante, sin ordenador, y obviamente a eso no iba a renunciar. Con la esperanza de volver a ser él mismo, se levantó de la silla y luchó por la vida de su preciado elemento tecnológico; aunque no lo



pareciera, él se había convertido en un esclavo de la tecnología.

Ojalá me hubiera ocurrido a mí. Ojalá ese ordenador hubiera reventado. Ojalá hubiera desaparecido todo el mundo en mi oficina y me hubiera podido ir a casa para rascarme la zona baja de la cintura pensando en lo bonito que era estar cobrando dinero de un ente fantasmal. Como tal, las oficinas son así. Te tomas un café con tus compañeros, sonríes con cara de imbécil, y cuando no están cambias tu cara y dices «*por fin se ha ido, se acabaron las historias de que sus hijos han pasado ya la varicela y que su abuela, la pobre, está medio moribunda*». Das un sorbo más al café, maldices otra vez la pesadez de tus compañeros con temas que no te importan, y *voilá,* de vuelta al trabajo.

Todo ese estrés constante por hacer su trabajo obliga a cualquier persona a tensar sus lazos con lo que le une a su vida personal; una esposa, unos hijos, un perro, un espacio donde liberar el malestar. La vida de Stanley se va como el humo del último cigarro, como el sorbo final de la última jarra de cerveza: su mujer no le va a esperar toda su vida, y así, Stanley deberá algún día liberarse de esas cadenas laborales y fijarse más en otras cosas para empezar a vivir. Pero siempre resulta que no, que está preparado para ser su antiguo yo una, y otra, y otra vez, sin cansarse.

Tanto tú como yo sabemos que, a diferencia de nuestro humilde protagonista, una oficina no puede guardar más secretos de los que pueda tener entre manos el jefe. No llegas a una sala gigante con quinientas pantallas en las que a través de una cámara vigilan a los empleados, ni una voz te dicta órdenes para llegar al supuesto paraíso, pero sí es verdad que todos tenemos en nuestra oficina esa sala que no sabes adónde conduce.

Quién sabe, lo mismo detrás de esa puerta se guarda el secreto que impide que sustituyan ese teclado escacharrado de tu ordenador.

PLATAFORMAS, FESTONES Y ENTRETELAS

Kirby's Epic Yarn

---

por Pedro J. Martínez



¿Puede una franquicia consolidada dejar aparcadas sus mecánicas más básicas? ¿Puede un videojuego, por sí mismo, reflotar nuestro niño interior a la superficie más palpable? ¿Puede un personaje adorable reinventarse para ser aún más sugestivo? Nintendo y Good-Feel respondieron un contundente «Sí a todo» y, con sinceridad, no tenemos más remedio que darles la razón. Mientras 'Yoshi's Woolly World' se cuece a fuego lento, nos detenemos para hincar la rodilla ante el emperador de la ternura.

Podríamos describir 'Kirby's Epic Yarn' como una obra de ingeniería emocional. Todos sus atributos, desde los más evidentes hasta aquellos que apenas llegamos a percibir, fueron creados para un mismo objetivo último. Nada se siente impuesto, nada entorpece su pretensión. Durante los primeros meses de desarrollo no se hablaba de niveles, mecánicas o jefes finales; las mesas de Good-Feel estaban llenas de tejidos y bobinas de hilo. Los creadores se pasaban el día palpando, buscando dar forma a algo que no fuera sólo bonito, que llegara varios pasos más allá, capaz de remover nuestra memoria en busca de tiempos más simples, de retrotraernos a aquella época de infinita protección y consentimiento, de deseos satisfechos, de suavidad y calidez.

El propósito no es otro que el siguiente: hacernos sentir bien a través de un videojuego de plataformas tradicional. Analizado desde un ángulo formal, podría parecer uno más de esos juegos que aprovecharon la segunda venida de los plataformas 2D para vender una propuesta simple, con apenas un par de detalles interesantes, pero éste no es un videojuego formal y no puede verse desde ese estricto punto de vista. 'Kirby's Epic Yarn' juega con las emociones y los recuerdos de forma abstracta, casi inconsciente. Una manipulación sibilina difícil de percibir para el jugador, que presta atención a las reglas y los desafíos, a las imágenes y las melodías, mientras en su fuero interno su niño interior es invocado mediante un extraño e imperceptible ritual.

¿QUÉ PASÓ CON MI PELOTA ROSA?

Que originalmente la obra estuviera emplazada en su propio universo y que, hacia la mitad del desarrollo, desde Nintento se 'sugiriese' que ésta pasara a formar parte de la franquicia Kirby, es poco más que intrascendente. Para entonces la dirección que debía tomar el título ya estaba tomada, pero Good-Feel no encontraba la manera de abrirse paso. Kirby vino a rellenar los vacíos, como el ADN de rana en 'Jurassic Park', aunque con efectos sólo positivos. La pelotita rosada es el elemento perfecto para la experimentación, y la propia HAL ya había permitido a Kirby asumir funciones exóticas en 'Kirby Air Raid' o 'El pincel del poder', dando forma a una línea alternativa de la que pasó a formar parte 'Kirby's Epic Yarn'.

Al convertirse en un ser de hilo, Kirby no puede absorber ni hincharse cual globo y volar, perdiendo de un plumazo sus dos características más reconocibles. En su lugar, Kirby ataca con un látigo de hilo como en Castlevania, se transforma en vehículos locos como en Yoshi's Island y es inmortal como Wario. Esta amalgama resulta sorprendentemente sólida, reforzada con un diseño espléndido y variado, sin repetir esquemas. El mecanismo de juego y los niveles engranan de forma muy suave, sin estridencias, balanceando la linealidad con pequeños secretos y retos opcionales. Un guiño al jugador tradicional.

PARA TODOS O PARA NADIE

Los testeos durante las primeras fases de desarrollo produjeron informes terroríficos: el juego era tan fácil que resultaba aburrido, incluso para jugadores inexpertos. Nobuo Matsumiya –uno de los productores– le comentaba al presidente de Nintendo en su 'Iwata Pregunta' que su pretensión era hacer un juego que resultara divertido fuera cual fuera la habilidad del jugador. Sin la ruta fácil que suponen los selectores de dificultad, el desafío del equipo de desarrollo residía en crear capas de profundidad dentro del mismo esquema jugable, de forma que se eliminase la frustración al tiempo que se permitía que el más habilidoso tuviera más cosas a las que optar. La inmortalidad de Kirby consigue lo primero: no hay vidas, y chocar con un enemigo o caer por un abismo supone una mera pérdida de abalorios, que actúan como principal factor diferenciador.

Que sea un juego fácil en líneas generales ni es un problema ni tiene repercusiones indeseables. En realidad, no deja de ser algo buscado, coherente con sus metas. 'Kirby's Epic Yarn' escoge con mucho cuidado sus elementos, tomando sólo los que ayudan a construir su mecanismo afectivo, tendiendo un puente hacia el jugador por donde sólo circulan sentimientos positivos en ambos sen-



tidos: el control es una completa delicia y las físicas no permiten sorpresas desagradables. Pero, ¿es capaz todo esto de trascender la simple mecánica? ¿Acaso es algo más que un sistema de juego blando y permisivo que excluye el fracaso? Evidentemente sí, pero necesita del apoyo sensorial para no caer en saco roto.

CALIDEZ ESTÉTICA

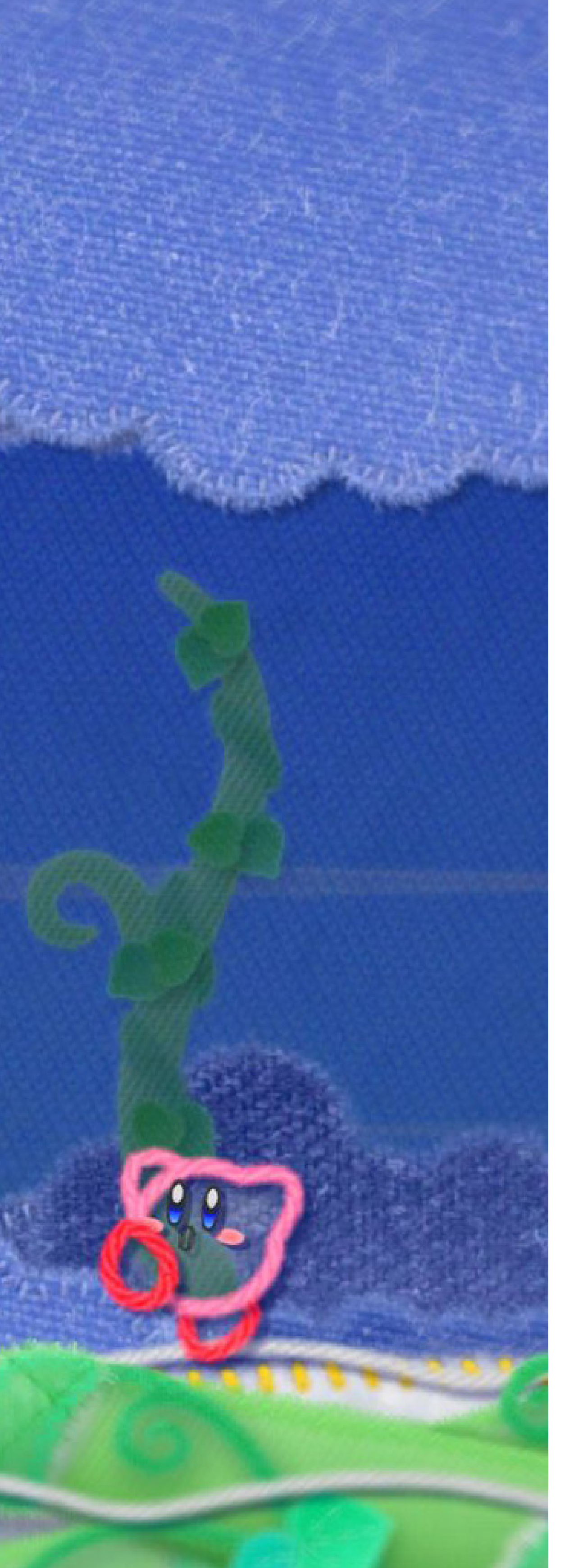
La imaginería no traiciona al jugador: se juega como se ve, y se ve como se juega. Piezas textiles por millares para interactuar y sublimar los sentidos sin límite de tiempo ni de imaginación. La elaboración de cada escenario es un completo ejercicio de corte y confección donde hasta los reflejos del sol están hechos de hilo. Las reminiscencias a la infancia son, en ocasiones, muy obvias, pero 'Kirby's Epic Yarn' en ningún momento oculta sus cartas: va a lo que va, y no escatima recursos. Monstruitos con flotador y jefes finales que llenan la pantalla con su ambigua ternura; pueden buscar con ahínco, que jamás encontrarán un elemento fuera de lugar.

Para no caer en la cursilería gratuita, la que revuelve el estómago y nos hace arrugar la nariz y apartar la mirada, Good-Feel tiende a alejarse del empalago y la saturación, justificando cada decisión artística con mecanismos jugables que resulten en un global satisfactorio y disfrutable, capaz de transmitir las emociones deseadas sin caricaturizarse a sí mismo. Las transformaciones antes mencionadas de pasada ayudan muchísimo en esta labor, creando las variaciones necesarias –en la mayor parte de los casos, homenajeando otros géneros– para la introducción de nuevas formas de expresión. No se cae en el exceso porque lo que pudiera sobrar terminó por salir de la versión final del juego, y cualquier cosa que hacía fruncir el ceño a Emi Watanabe –personal de Nintendo que coordinaba el proyecto y que hacía las veces de tester torpón– no dolían prendas eliminarlo de una semana a otra. Se prefiere la comodidad al desafío, la suavidad a la espectacularidad, de modo que los atributos jugables y visuales no pierdan nunca esa cohesión imprescindible.

UN CUENTO MUSICAL

De un piano animado, optimista, salen las primeras notas que llegan a nuestro pabellón auditivo, justo en la pantalla de selección de





partida. Durante las dos horas bien largas de banda sonora se suceden pulsaciones limpias, reconocibles y rasas, ejercicios de primero de conservatorio con partituras escritas con corazón y talento. Minimalista en ocasiones, en otras coquetea con el rock sesentero. Se cede una amplia porción protagonista a cada instrumento al tiempo que se presta a la inclusión de xilófonos, triángulos y demás habituales de las clases de música del colegio.

La voz acogedora y tierna del abuelo-narrador nos sumerge en una historia que ni nos va, ni nos viene, ni nos estorba. Expulsar al malvado Zur-Zir y salir del Reino de los Hilos será, paradójicamente, lo último que querremos. Entre sus sábanas de franela y sus ovillos de lana se está realmente a gusto, y no se me ocurriría motivo alguno para no revisitar viejos niveles simplemente por regresar, como el niño que coge un juguete porque le gusta tenerlo en la mano. El embrujo está ahí, en todos y cada uno de sus apartados, que funcionan como uno sólo. Y lo extraño es que requiere muy poca voluntad por parte del jugador: a poco que se deje llevar estará hundido hasta el cuello.

Hace no mucho, mi novia volvió a casa y se encontró un niño de cinco años al que le colgaban los pies del sofá, con una estúpida sonrisa feliz e incapaz de parpadear. Mi niño interior picó en el cebo de Good-Feel, se erigió sobre mi yo adulto y se apoderó de mi voluntad. Habría podido llorar y patalear ante cualquiera que osara apagar la consola, absorto ante el despliegue emocional y la verdadera esencia de lo que supone disfrutar jugando. Jugando, y no peleando con desafíos que exigen paciencia, práctica y habilidad. Eso quedó para sus hermanos mayores 'Donkey Kong Country Returns' y 'Rayman Origins'. Lo de 'Kirby's Epic Yarn' es otra cosa: es un plataformas tradicional pero juega en su propia liga, haciendo sólo unas cuantas cosas, pero haciéndolas de diez. A lo mejor es sencillamente el juego más bonito del mundo. O no, y lo mismo son cuatro cosas bien puestas que se hacen más grandes unas a otras. En cualquier caso, su ingeniería emocional funciona con precisión de cirujano, y su cicatriz, si nos fijamos bien, nunca termina de borrarse. Ni falta que hace.



LA COTIDIANEIDAD HECHA VIDEOJUEGO

Attack of the Friday Monsters! A Tokyo Tale

por Fernando Porta



Algunos dirán que tienen suficiente con su vida cotidiana, sus obligaciones y sus penurias como para querer verlas reflejadas en un videojuego. 'Los Sims' o 'Animal Crossing' nos han puesto en diversos devenires: desde criar a nuestros hijos mientras construimos casas de ensueño a pagar la hipoteca de nuestra casa a un mapache usurero mientras aguantamos la perorata de algún topo al que le dieron el don de la palabra, pero no el de la mesura. Pero, ¿y si os dijera que hay todavía títulos que pueden hacerte retornar a tu infancia? Como un Peter Pan moderno, Millenium Kitchen quiere que volvamos a asombrarnos con los fenómenos veraniegos más ordinarios dentro del cuerpo de un niño. Preparaos para ver el ataque de los monstruos del viernes.

No creo que me equivoque si afirmo que todos (de una u otra manera) hemos pasado un verano en nuestro pueblo. Sea en la meseta castellana o en la costa, el esquema permanece invariable, perpetuando una costumbre que nos lleva a pasar unos días con nuestros seres queridos además de volver a disfrutar de la presencia de amigos de la infancia o personas que llevamos sin ver largo tiempo. Puede ser que traigamos a nuestros hijos con nosotros, ya que las obligaciones han terminado de asentarse en nuestra vida, o es posible que nosotros seamos esos retoños acompañando a nuestros padres.

Sin tareas, ocupar el tiempo se convertía en una obligación. Bajo un sol de justicia y en lugares de juego improvisados, la imaginación se desbordaba para convertirnos en modernos Don Quijotes en dura batalla contra monstruos imaginarios, búsquedas del tesoro o misiones de infiltración en peligrosos lugares para robar algún preciado botín. Todo con el objetivo de que transcurrieran aquellos días inundados por el sonido de la cigarra y un calor sofocante, sólo atenuado por el agua que buscábamos, sin pausa, para refrescarnos.

Parece un caldo de cultivo perfecto para las historias y una gran variedad de obras artísticas no han dudado en aprovecharlo. Ejemplos no nos faltan: desde 'Los Cinco' de Enyd Blyton hasta 'Las bicicletas son para el verano' de Fernando Fernán Gómez, 'Heidi' de Johanna Spyri, 'Crónica del alba' de Ramón J. Sender, etc.

Japón también ha aprovechado los veranos para rememorar esas raíces que definen a cada persona en una sociedad que sigue cuidando con igual mimo la tradición mientras se va adentrando cada vez más en la modernidad. Es un presupuesto utilizado también como remedio para un mal endémico de las sociedades modernas como es la despersonalización del individuo, o la necesidad de olvidar de dónde venimos para poder sobrellevar una vida que conduce a lo que la sociedad nos ha inculcado. Una obra que nos habla de este conflicto es 'Cuentos de Tokio' de Yasujiro Ozu, una película que nos ponía en la tesitura de un padre y una madre en la visita de sus hijos, una velada crítica a una sociedad que elimina el concepto de ser humano para convertirlo en un engranaje más. En una vertiente mucho más ligera, con un enfoque diferente y más cercano a ese nostálgico verano, el manga '20th Century Boys' de Naoki Urasawa nos presentaba a unos niños en un verano que cambiaría sus vidas. Una base secreta y un código que podrían tener consecuencias imprevisibles para todos ellos.

Dentro de nuestro medio, algunos videojuegos han utilizado a los niños y a su imaginación como presupuestos para sus historias. 'Kingdom Hearts' utilizó las aventuras de Sora, Riku y Kairi en las Islas del Destino como premisa para un viaje entre mundos Disney que encandiló a los jugadores de PlayStation 2; 'Earthbound' también nos relataba las peripecias de unos niños en su lucha para vencer al malvado Giygas; y 'Ni No Kuni', con ese mundo fantástico creado por Level 5 al que Oliver se evade para evitar afrontar la muerte de su madre (en una interpretación que podría tener sentido con respecto al resto de la historia), son ejemplos de este uso.

> UN VERANO POR DELANTE, UN NIÑO MUDÁNDOSE CON SUS PADRES A SU NUEVA CASA Y UN HOMENAJE AL GÉNERO TOKUSATSU

Y, he aquí, que llega 'Attack of the Friday Monsters! A Tokyo Tale'. Un verano por delante, un niño mudándose con sus padres a su nueva casa y un homenaje al género tokusatsu (para el que no lo sepa, un género que utiliza un considerable número de efectos especiales) y, más concretamente, a los kaiju, monstruos gigantes que se dedican a aterrorizar a toda la población japonesa (Godzilla es un icono dentro de este subgénero), y a los héroes en su lucha por mantener la paz espacial (Comando G quizás es el paradigma en España aunque podríamos citar otras muchas, como Ultraman, que no la desmerecerían). Pero, ¿cómo llegó 'Attack of the Friday Monsters!' a existir?


たばこ
塩
リリィ

Level 5 ha sido prolífica en franquicias como 'Profesor Layton' o 'Inazuma Eleven' (los nuevos Oliver y Benji para las actuales generaciones), pero también nos ha dejado títulos para el recuerdo como el ya mencionado 'Ni No Kuni', la aventura espacial de PlayStation 2 'Rogue Galaxy', el olvidado 'Jeanne D'Arc' o el no-lanzado-fuera-de-Japón 'Yokai Watch'. Rol podría ser una palabra que definiera a este estudio, que apoya a sus franquicias con producciones audiovisuales que ayudan a incrementar el peso de sus bolsillos, ya bastante saneados.

En su búsqueda de nuevos horizontes, Level 5 tuvo la idea de juntar a algunos afamados creadores para que hicieran cuatro pequeños juegos que se venderían en un recopilatorio llamado 'Guild01' para Nintendo 3DS. Goichi Suda, Yoot Saito, Yasumi Matsuno y Yoshiyuki Hirai se aliaron para ofrecernos lo que prometía el cartucho: minijuegos que eran esbozos de proyectos fallidos o que no tenían suficiente cuerpo como para vertebrar un título completo. A Occidente llegaron por separado con los elevados precios (por desgracia) de la eShop de Nintendo.

Misma historia para 'Guild02', otro recopilatorio que agrupaba a Keiji Inafune, Kazuya Asano, Takemaru Abiko y Kaz Ayabe. Éste último ya había ahondado en la temática veraniega con 'Boku no Natsuyasumi' (traduciéndolo muy libremente, "Las vacaciones de Boku") para PlayStation y PSP, la historia de un niño que pasaba 31 días de agosto con sus tíos en una aldea perdida en medio de la nada, cazando bichos y recorriendo todos los rincones del pueblo. La franquicia siguió pero parece que Kaz Ayabe quería insertar otros elementos en esta apacible cotidianeidad.

Así, llegó 'Attack of the Friday Monsters! A Tokyo Tale'. Una experiencia casi contemplativa, más en la línea de los First Person Walkers que en la del RPG, porque sus mecánicas son tan simples que hasta un niño las entendería. Parece que el autor nos quiere retrotraer a la simpleza de esas correrías diurnas, en las que con cualquier cosa y tu imaginación podías entretenerte toda la tarde.

'Attack of the Friday Monsters! A Tokyo Tale' nos pone en la piel de Shota, un niño de 9 años. A través de sus ojos, investigaremos unos misteriosos acontecimientos acaecidos en nuestro pueblo, vinculados al rodaje de un show televisivo que enfrenta a una fuerza de defensa de La Tierra contra monstruos venidos del espacio exterior, siendo ayudados por los otros niños que rondan por sus calles. Nos encontraremos con pisadas de seres gigantescos, ruidos que emergen de un profundo pozo o un misterioso mayordomo que espía nuestras correrías y que aparecerá en los sitios más insospechados.

> Una experiencia casi contemplativa, más en la línea de los First Person Walkers que en la del Role-Playing Game

Mientras hacemos de pequeños detectives, deberemos superar los obstáculos que ponen en nuestro camino los diversos personajes que nos encontraremos por el barrio. Para ello, tendremos que vencerles en un duelo de cartas que se basa en el tradicional piedra, papel y tijera. Para obtenerlas, tendremos que recoger unas piedras que encontraremos por el camino y que nos permitirán obtener uno u otro monstruo. Una tarea pesada que no hace ningún favor al ritmo, pero que incentiva la exploración de las localizaciones y alarga la duración, de por sí muy corta (como máximo, tres horas más el tiempo que podremos gastar compitiendo con las cartas). No deja de ser una mera excusa para darle una mecánica convencional que justifique su carácter de videojuego, ya que está mucho más próximo a la novela interactiva.

Una vez vencidos, podremos convertir a los otros niños en nuestros sirvientes gracias a un hechizo. Sin aplicaciones prácticas, podremos formar nuestra propia combinación de palabras inventada entre diversos comandos (por ejemplo, "Muchoon, Muchoon, Bo Bo Bo-Byuun!, Fall Down, Doron-Doron") que hará que todo aquel

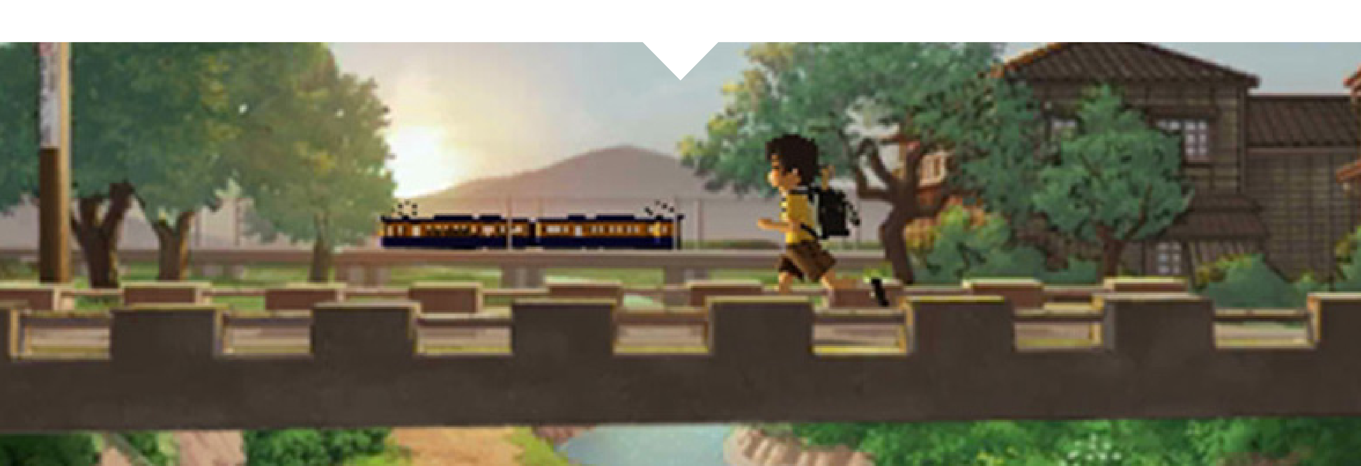
que ganemos a las cartas se caiga de culo, literalmente, hasta que le permitamos levantarse. Una pequeña broma infantil que casa perfectamente con el carácter del título.

En su pequeño espacio digital, 'Attack of the Friday Monsters!' también trata temas típicos del shonen como la importancia de la familia o de la amistad. Su vocación de homenaje y el tipo de audiencia al que el género tokusatsu está destinado lo hacen partícipes necesarios de su tratamiento, pero en ningún momento se hacen pesados ni utilizan recursos manidos. A ello ayuda la limitada duración del juego. Quizás parezca que en un mundo en el que RPGs de ilimitadas horas copan las listas de ventas las experiencias cortas no tienen cabida. A veces, debemos mirar atrás y ver cómo mecánicas simples concentradas en partidas rápidas permitían experiencias adrenalínicas y divertidas. La adrenalina no es una de las cosas que te transmitirá el título que nos ocupa. La diversión viene por su vocación de minijuego, que ayuda a que parezca un episodio de cualquier serie japonesa convencional: su estructura por episodios, cada uno de los cuales delimita un pequeño arco argumental, lo hace perfecto para partidas cortas, sin que nos veamos invadidos por el tedio. ¿Guiño o limitación? Eso ya queda fuera de nuestro conocimiento.

Aún desaprovechando las cualidades 3D de la portátil de Nintendo al destacar únicamente determinados elementos del escenario, 'Attack of the Friday Monsters!' nos transporta a una pequeña barriada japonesa en pleno verano. No faltarán elementos tan típicos como el paso a nivel del tren, los puentes, el pequeño río y los descampados. Los vecinos no dudarán en encargarnos misiones (como es costumbre en cualquier RPG) con pequeñas recompensas que, por norma general, nos harán ir de un lado a otro, repitiendo en algunas ocasiones origen y destino. Realmente, se constituyen como una forma de hacer avanzar la historia a través de la interacción del jugador, muy en la línea de las "aventuras gráficas" del afamado David Cage.

Y, ¿qué decir del apartado sonoro? La cigarra, el sonido del tren pasando, la gente trabajando... La cotidianeidad hecha sonido sería una definición adecuada para el trabajo realizado por Millenium Kitchen. Todo ello sin desmerecer una banda sonora simple, presente en momentos muy puntuales pero que otorga el contrapunto perfecto para lo que se desarrolla en pantalla y ayuda a embellecer unos escenarios hechos a mano donde nuestro protagonista y sus amigos corren sin pausa a la búsqueda de nueva diversión.

A pesar de su corta duración (en dos o tres horas habremos acabado con la historia), su evidente linealidad y que no llegó traducido a nuestras fronteras (seguramente sabedores de su carácter minoritario), 'Attack of the Friday Monsters! A Tokyo Tale' ofrece al jugador la posibilidad de retrotraerse a una infancia donde no existían obligaciones. Sin complejidad jugable alguna, sólo queda el placer de volver a ser un niño en busca de aventuras y, quizás, de encontrar monstruos y héroes que nos hagan soñar con nuevos horizontes. Contemplad, con nostalgia, el ataque de los monstruos del viernes.





A LA ORGANIZACIÓN

Motorstorm

por Alejandro Patiño



En este valle eterno ha nacido una nueva raza de guerrero. Ha nacido para protestar furiosamente por el silencio de estas antiguas rocas. Ha nacido para destrozar la estructura del desierto. Ha nacido para ganar... a cualquier precio.

Todo está listo. Se acerca una tormenta. La tierra se prepara...

¡Bienvenido a Motorstorm!

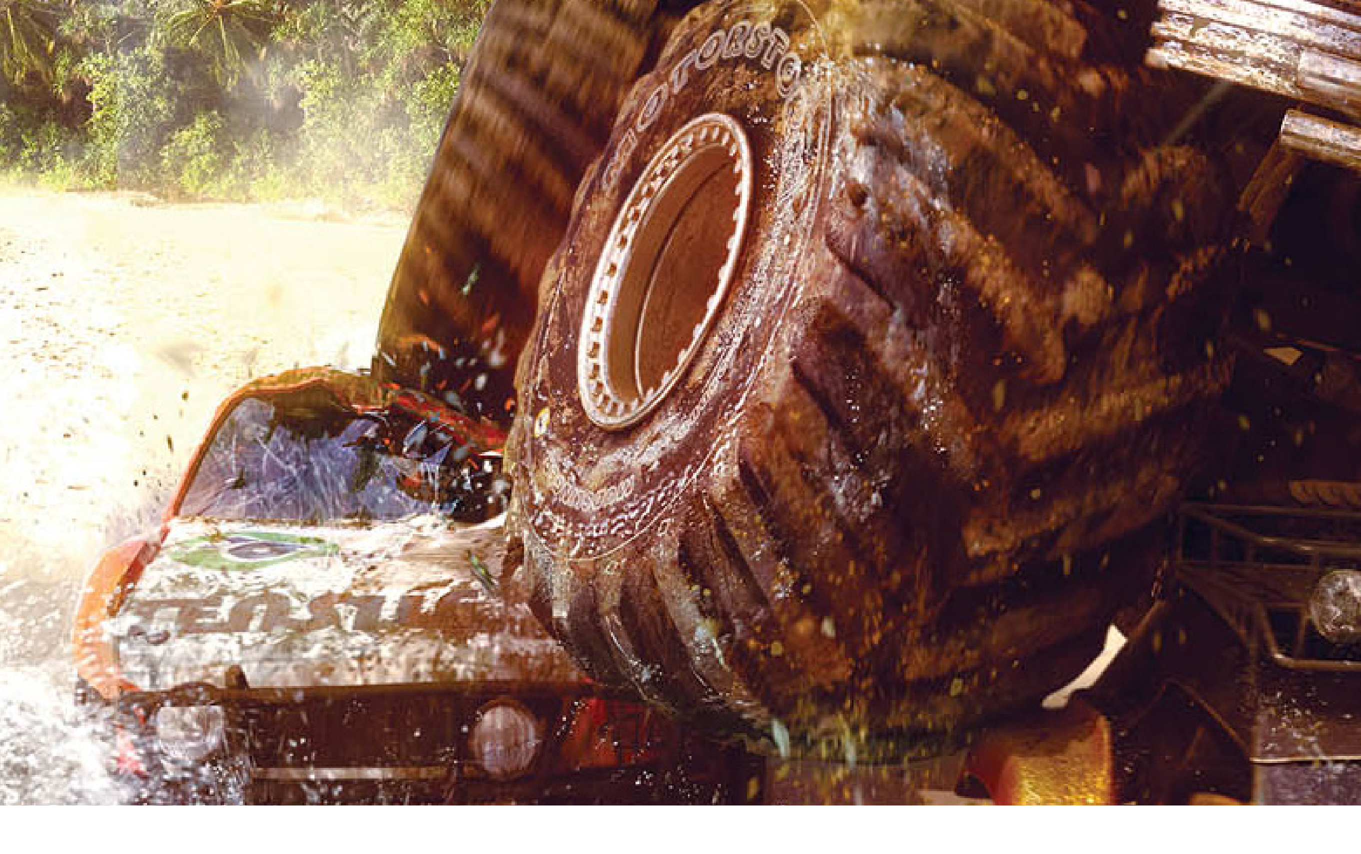
«Sube la música, pon a prueba el motor y abróchate bien el cinturón de seguridad. Motorstorm es el festival más loco del verano. Fiesta y desenfreno; los mejores grupos del panorama grindcore, hardcore punk y nu metal, subidos a un escenario perdido en mitad de ninguna parte; un auténtico desfile de vehículos de todos los tipos imaginables, tuneados a gusto del consumidor y trucados hasta decir basta; la promesa de una semana absolutamente fuera de la ley y un hatajo de auténticos chalados dispuestos a jugarse el pescuezo por el simple placer de hacerlo.»

Así rezaba uno de los panfletos sobre el primer festival Motorstorm. Hasta la fecha hemos podido disfrutar ya de cuatro. Diferentes situaciones a lo largo del globo, con diferentes retos, cada vez más tipos de vehículos y una sola cosa en mente: la victoria.

El primero de los festivales se celebró en Monument Valley, en la frontera sur entre Utah y Arizona, dentro de la reserva de los nativos navajos. Todavía recuerdo perfectamente hasta qué punto el festival estaba en bragas: la organización hizo llegar las invitaciones atropelladamente, con mucha prisa y poca cabeza. Cuando uno llegaba a la cita, lo hacía con tremendas ganas de disfrutar, espoleado por una retahíla de exageradas promesas y embargado por la emoción del estreno. Lo que llegamos a vivir aquel verano en Monument Valley no fue lo que nos habían contado; ni los coches eran tan bonitos, ni el barro salpicaba tanto, pero ni por esas podrán quitarnos lo bien que nos lo pasamos. Motocicletas, quads, buggies, coches de rally, rancheras y camiones, enfrentados en una lucha sin tregua por el primer puesto, compitiendo como si fueran idénticos, sin ley ni norma más allá de la que nos impulsa a seguir respirando, y seguir haciéndolo sólo por un motivo: la victoria. Así de primeras, nadie hubiera imaginado que unas carreras entre tipos de vehículos tan diferentes hubieran podido ser tan competitivas, pero ya sea participando solo, con amigos, o con esos colgaos con los que has estado fumando hierba durante el concierto en la pista (perdón, ¿qué pista?)... en Motorstorm sólo funciona sobrevivir. Pisar antes de que te pisen y jugar sucio para ganar, explotando las virtudes de tu vehículo al máximo y eligiendo siempre el trazado más adecuado. Al final del festival, la competición resultó haber sido divertidísima. Tal vez no fuera tan espectacular como nos la pintaban los panfletos de media tinta del sector, pero sí plenamente disfrutable, altamente emocionante y tremendamente adictiva.

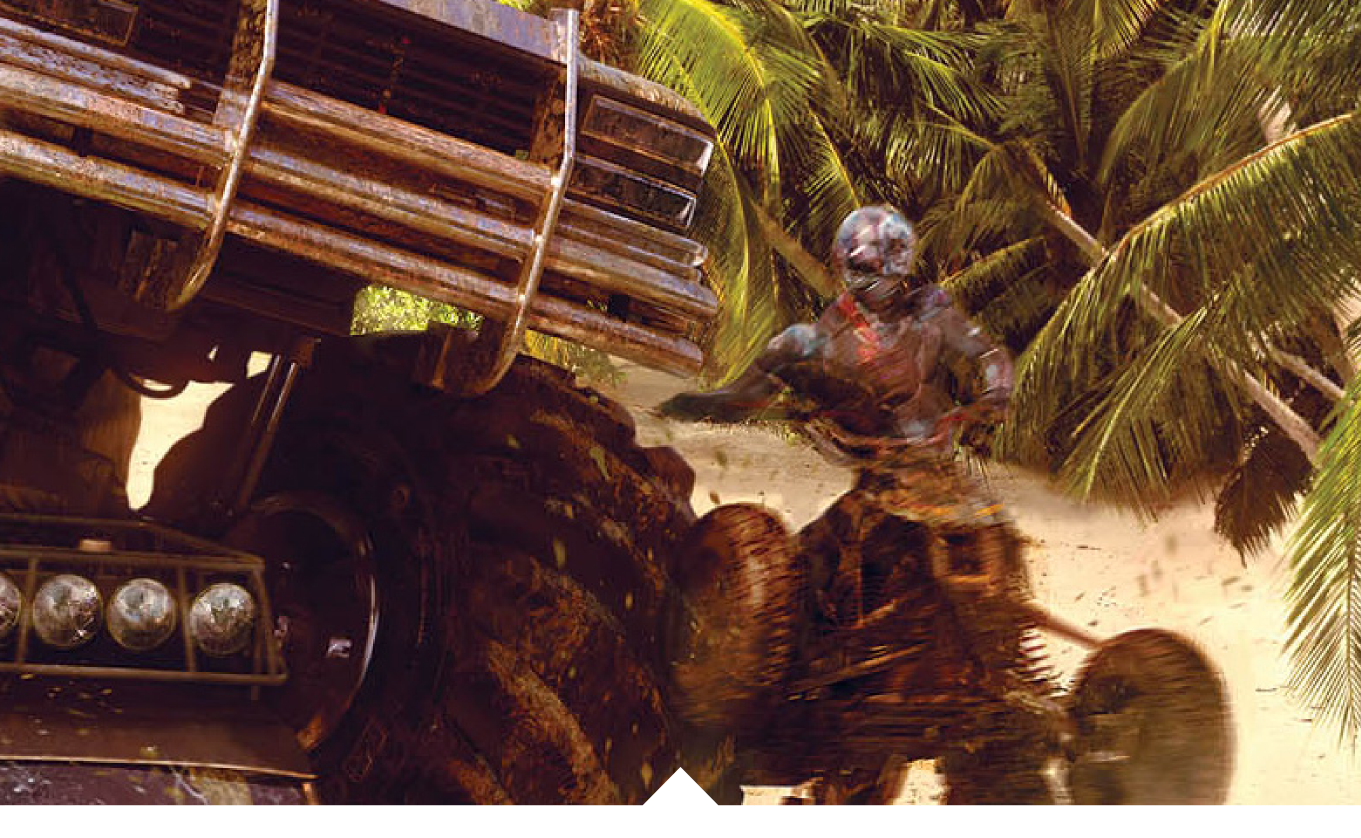
Tanto que sólo dos años después, tal vez incluso algo menos, la organización llevaría el festival a una isla secreta en mitad del Pacífico. Estoy convencido de que el adinerado propietario de la isla se prestó a ello sólo por pura pasión adrenalínica, aunque el rumor de que él mismo había participado en Monument Valley estuvo presente durante todo el festival. Con la isla, las cosas se ponían más duras, y además a algún chalado se le ocurrió abrir la inscripción a los monster trucks, por lo que aquellos que se unieron a la fiesta con una moto los tuvieron más cuadrados que nunca. La isla fue además una gran ventaja para el público. Por fin pudimos dejar de morder el polvo que levantaban las carreras, y disfrutar de las preciosas playas o las maravillosas vistas desde los picos más altos del volcán que dominaba la isla. No podría recomendar el sitio para unas vacaciones, porque el nombre de la isla se mantuvo en secreto debido a la naturaleza prohibida del evento, aunque también es cierto que dejamos la isla hecha unos zorros. Creo que nunca había visto tantas latas de cerveza juntas. Las carreras fueron más emocionantes que nunca. Disfruté como un niño viendo a esas motos saltando entre precipicios de dura roca mientras una ranchera perdía el control y se desviaba contra el agua bajo la cascada, justo en el momento en que un gran monster truck salía del paso bajo la catarata, pasándole justo por encima. O viendo cómo los quads se enfrentaban a los buggies en la ladera de un volcán que, por cierto, estaba a punto de entrar en erupción. Todavía hay quien jura que había charcos de humeante lava en el sendero por el que estaban corriendo, pero es obvio que son unos attention whores de narices. Probablemente fuera el mejor de todos los festivales hasta la fecha, gracias también en parte a una selección de bandas musicales asistentes tan increíble como en Monument Valley (o algunas incluso más).





El tercer festival tuvo que moverse hasta el mismísimo Ártico. Con la cúpula organizadora del evento en busca y captura, y la intensiva vigilancia a la que sometieron a algunos de los miembros participantes conocidos (así es, algún idiota subió un par de videos a YouTube), esta vez se encargó la organización del festival a una plataforma diferente, formada por algunas de las viejas glorias de anteriores ediciones. La nueva comisión organizativa hizo todo lo posible por mantener el espíritu del festival, pero su presupuesto siempre fue limitado, tanto como sus recursos. Recuerdo que la inclusión de motos de nieve fue lo más sonado, porque tampoco es que el festival diera para mucho más. Sí, un par de tipos perdieron la vida arriesgando con el turbo, y a otros cinco al menos les arrollaron los vehículos más pesados con idéntico -y macabro- resultado, pero tampoco es que hubiera nada mucho más reseñable. Aún tengo unas fotos espectaculares que tomé allí, pero las carreras fueron mucho más sosegadas, menos frenéticas y más calmadas, quizá debido a la inexperiencia de los corredores en entornos helados; pero no debería ser excusa cuando el espíritu de Motorstorm siempre fue triunfar en lo imposible. La selección de bandas asistentes fue mucho más austera: Ya sabes... por muy locos que estén estos tipos que tocan, la mayoría de ellos son unos falsos y unos vendidos que no tienen huevos ni de ir al Ártico en noviembre. ¡Ah!, como nota divertida... a un tipo llamado Clarence una motonieve le cortó una oreja. ¡Qué casualidad!, ¿verdad?

El último de los festivales devolvería a Motorstorm a las manos de su primera plataforma organizadora, lo que nos garantizó más presupuesto, mejores bandas y carreras aún más locas. En esta ocasión, llevados por el oportunismo, hubo que improvisar un nuevo festival en una ciudad del oeste americano. Sí, allí donde se celebró el cuarto Motorstorm antes había una ciudad, ya no recuerdo ni su nombre. Estaba entre San Francisco y Los Ángeles y, lamentablemente, se erigió sobre una falla del terreno, motivo por el cual acabó viniéndose abajo por un terremoto. El



festival estuvo allí dándole su más sentido pésame y despedida. Edificios que volcaban, corrimientos de tierra, una guerrilla en las calles peleando contra un ejército privado contratado por el gobierno, y en medio de todo ello... una carrera. Entre los edificios o sobre ellos, cerca de la costa, a las afueras de la ciudad, en el puerto o incluso en pleno centro. Toda una ciudad (o lo que iba quedando de ella) al servicio de unos locos montados en unos preciosos vehículos en dirección al Apocalipsis. Lástima que pocas bandas se atrevieran a venir. Más para los demás. Ellos se lo perdieron.

Siento haberme puesto romántico de nuevo, pero ya sabéis lo que me inspira el festival. Motorstorm es mi vida, lo es todo: vivir al límite y arriesgar hasta el infinito. Por todos los recuerdos en estas líneas vertidos debo pedirte que firmes esta misiva para enviar a la organización. Han sido cuatro torneos increíbles y, como auténtico motorstormer de corazón, me veo en la necesidad de pedir que se agilice la preparación del siguiente festival. A los chicos de la organización hay que decirles: no podéis darnos droga y luego negárnosla de esta manera. ¿Qué diablos queréis? ¿Que nos montemos un Motorstorm con coches teledirigidos? Tenéis que darnos nuestra dosis de adrenalina. Todos necesitamos que Motorstorm vuelva.

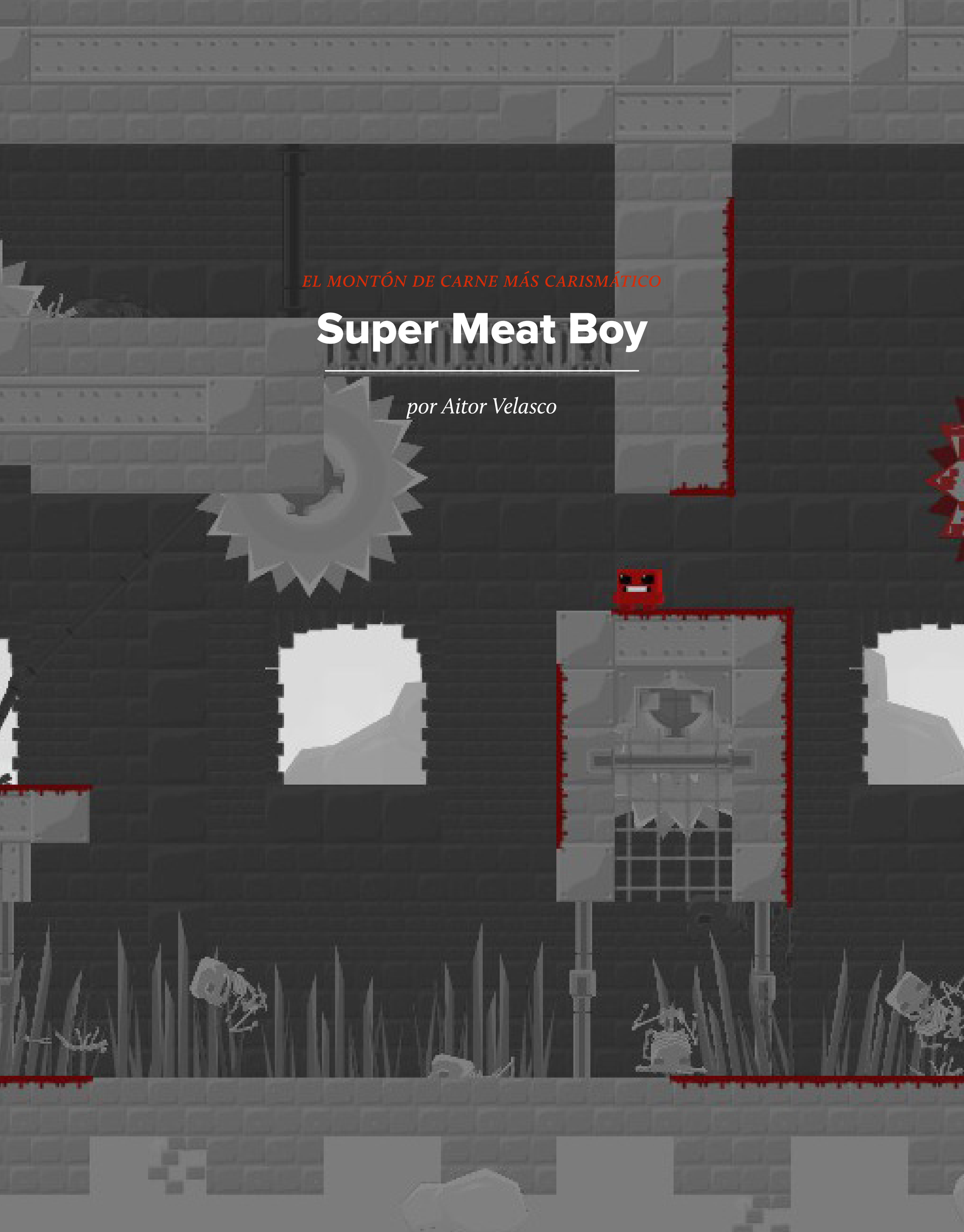
Espero noticias vuestras.

Saludos y gracias,

Ayate.

Motorstormer exaltado
Motostormersinthenet.com Webmaster

(Nota para los lectores: Por favor, si queréis firmar esta misiva, ruego enviéis un mail con vuestro DNI y vuestro nombre a info@gamereport.es. La dirección de Motorstormersinthenet.com -useasé el menda- se encargará de transmitir la petición a la organización por los canales adecuados)



EL MONTÓN DE CARNE MÁS CARISMÁTICO

Super Meat Boy

por Aitor Velasco



Edmund McMillen, de simple autor de juegos en formato flash a creador indie muy respetado en el sector. El hombre detrás de 'Super Meat Boy' nunca buscó la fama: ni él ni su amigo programador, Tommy Refenes, pero la consiguieron. Ellos sólo querían ver su juego acabado, el juego con que tanto soñaban; no sólo para que la gente lo pudiera disfrutar, sino para ellos mismos, aunque al final resultó que muchos nos pusimos en su piel y disfrutamos del juego de lo lindo.

'Triachnid', 'Coil', 'Meat Boy', 'Cunt', 'Time Fcuk'... son unos cuantos nombres que se me vienen a la cabeza de cuando el señor McMillen hacía juegos por su cuenta (siempre con la ayuda de un programador, cabe señalar que Edmund es diseñador y no sabe programar), y aún no había trabajado con Tommy Refenes. Muchos de estos juegos destacan por su mecánica o por su extraña historia: 'Time Fcuk' es un plataformas no muy ortodoxo con una banda sonora un tanto tétrica y una pequeña IA que nos desanima durante toda la aventura. 'Aether' trata sobre un pequeño ser que abandona su planeta porque no encuentra su lugar en él y va visitando otros planetas, ayudando a la gente que reside en ellos y aumentando poco a poco sus experiencias, hasta que se da cuenta de que su planeta ya no es para él debido a todo lo que ha experimentado. La última obra que voy a destacar es 'Cunt', que con el nombre ya dice muchas cosas: un juego que no tiene mucho mensaje, todo consiste en un aparato reproductor masculino que mantiene una encarnizada lucha con una vagina con cara de tener muy, muy mal humor. Pero si quieren descubrir más sobre las obras de McMillen, pueden jugar 'The Basement Collection', juego que reúne todos los juegos que desarrolló antes de 'Super Meat Boy'.

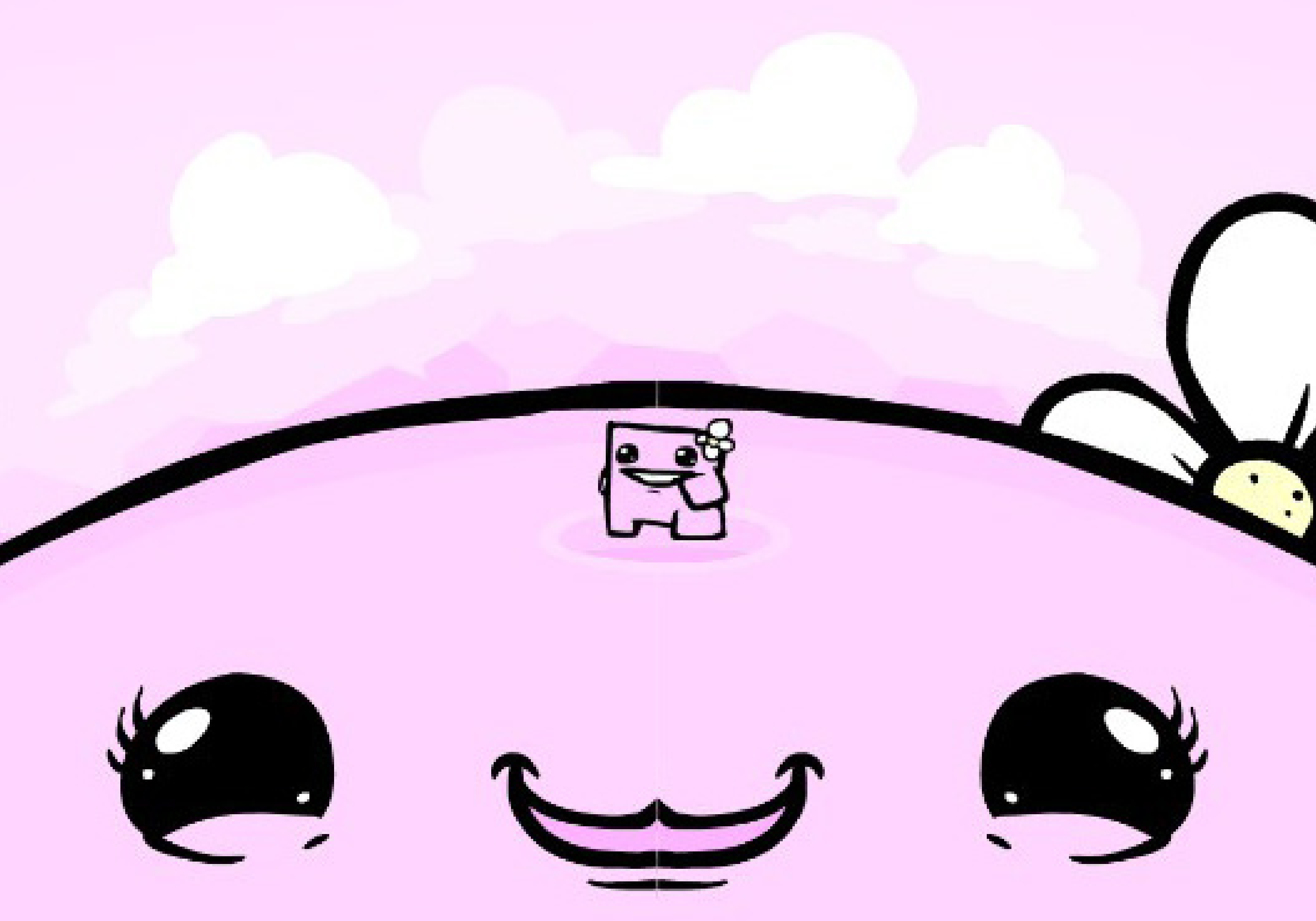
La mayoría de juegos de este señor suelen tener dos cosas en común: transmiten una pequeña parte de Edmund y son en flash, salvo el juego que marcó la diferencia para nuestro querido diseñador: 'Super Meat Boy'. La idea arrancó en los orígenes de Edmund, se llamó 'Meat Boy', fue un juego en flash (cómo no) para Newgrounds, y alcanzó su pequeña fama rápidamente por ser muy difícil de controlar y jugar. Con el auge de las nuevas plataformas de distribución digital y los juegos indie, era obvio el siguiente paso: lanzar una versión mejorada, abandonando el formato flash y evolucionando el concepto de plataformas que nos ofrecía 'Meat Boy'.

'Super Meat Boy' es la panacea de los plataformas modernos, y el que diga lo contrario no lo ha jugado. Una vuelta a los orígenes, a repetir el nivel hasta que lo consigues, a superar tus mejores tiempos, a rescatar a la chica, a tener un botón para correr y otro para saltar... A pesar de no ofrecer nada nuevo, se disfruta como si fuera la primera vez que jugamos a un plataformas, ya que pese a conocer todas estas tradiciones SMB las ejecuta de manera que parecen totalmente nuevas.

Desde las siglas, ya nos recuerda a algo. SMB: ¿'Super Meat Boy' o 'Super Mario Bros.'? ¿Un simple homenaje o el deseo de que los plataformas vuelvan a ser como eran en aquel entonces? Incluso la historia nos produce esa sensación: Meat Boy rescatando a Bandage Girl del odioso Dr. Fetus. Nuestro objetivo nivel tras nivel es ése: llegar a la zona donde está nuestra amada para que venga de nuevo ese odioso feto a arrebatárnosla de nuestras manos. Como veis, una trama que inicialmente puede parecer ya muy vista, si se le otorga el enfoque debido, cambia completamente. Más con esta bella metáfora: Meat Boy, un chico hecho de carne que busca a su contraparte, Bandage Girl, una chica hecha de vendas.

'SUPER MEAT BOY' ES LA PANACEA DE LOS PLATAFORMAS MODERNOS, Y EL QUE DIGA LO CONTRARIO NO LO HA JUGADO

Empezando de la manera más simple imaginable, yendo directamente sin ni siquiera un obstáculo a por nuestra amada, el juego ofrece una de las mejores curvas de dificultad que he podido ver en mucho tiempo. Aunque al principio te cueste esquivar dos o tres cuchillas, acabarás pudiendo hacerlo. Ya sea por orgullo o por insistencia, acabarás sintiéndote Meat Boy, y verás que seguro que hay alguna forma de esquivar esa endiablada sierra que te ha quitado cincuenta vidas y media hora de tu tiempo. Tras unos cuantos niveles te das cuenta de la evolución que ha sufrido tu habilidad con el juego, y seguro que tu moral sube y te anima a seguir intentando los niveles venideros. Esta es la sensación que produce estar ante una curva de dificultad idónea. Y para



WARNING!



FOR YOUR SAFETY, PLUG IT IN.

demostrártelo, tras superar cada nivel tienes un modo repetición con el que puedes admirar todas las veces que has muerto y guardarlas.

Para los jugadores más aventureros, cada nivel dispone de su versión "Infierno", que podemos desbloquear batiendo el mínimo de tiempo que nos ofrece el nivel, un reto que sólo algunos serán capaces de efectuar. Sin olvidar las warp zones temáticas, que suelen estar basadas en un estilo gráfico retro, aunque alguna que otra que nos permitirá controlar a algunos personajes famosos del mundo indie para desbloquearlos y jugar con ellos en nuestra aventura posteriormente. Y para los completistas también hay una compensación: cada nivel tiene vendas en recónditos lugares difíciles de alcanzar, con las que se nos permitirá desbloquear más personajes jugables.

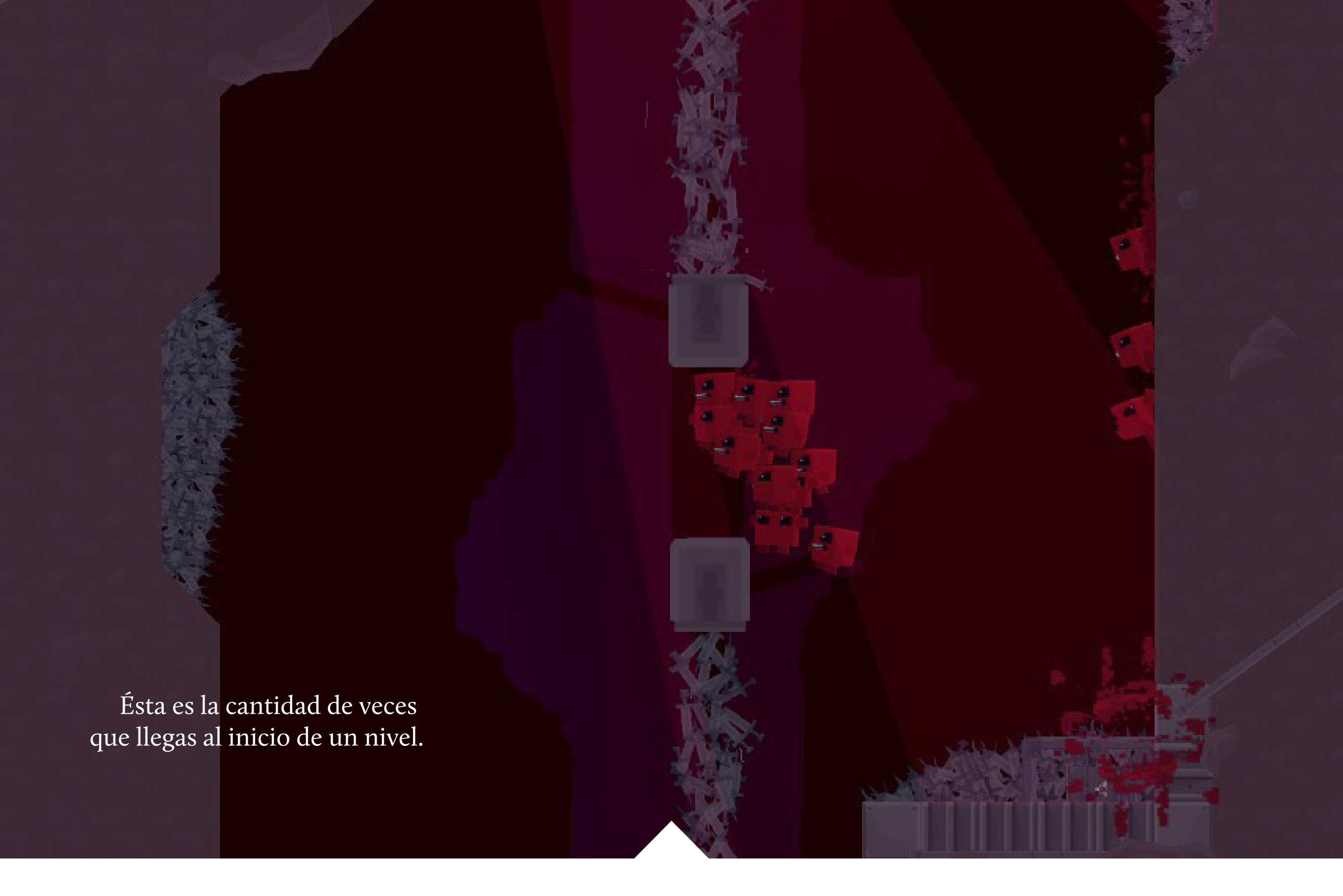
A lo largo del juego encontraremos muchos elementos que harán muy arduo nuestro camino. No sólo de sierras se compone nuestra ruta: durante toda la aventura encontramos misiles, escaleras mecánicas que nos impulsan, sal, muñecos de carne que nos destruyen... y podemos observar el aprovechamiento de mecánicas que se lleva a cabo en el diseño. Pasamos de un primer mundo donde sólo una sierra se interpone en nuestro objetivo a encontrarnos con una sierra que da vueltas junto a una plataforma que se desvanece, y después de ella viene otra plataforma tras dos paredes llenas de obstáculos sobre las que tenemos que avanzar. Como antes he comentado, 'Super Meat Boy' tiene muchas cosas que ya conocemos, pero que junto a su curva de dificultad y al aprovechamiento que hace de ellas, cambian totalmente.

Todo esto que comento sólo es posible gracias a su control. Si la, llamémosle precuela, 'Meat Boy', destacó por ser difícil en parte gracias a su control, 'Super Meat Boy' nos responde bien desde el primer minuto. Eso sí, siempre que juegues con mando. El teclado, como en el original, continúa siendo una nefasta opción, de la cual somos advertidos nada más comenzar nuestra aventura. La curva de aprendizaje es la idónea: aprender a controlar el juego desde el principio, sin nada de florituras. En los tres primeros niveles ya aprendemos todo lo que necesitamos para toda la aventura: nos obligan a asumir que tenemos un botón para correr que nos permite saltar más lejos por el impulso, y que podemos rebotar por las paredes, todo con perfecta gravedad y velocidad. Jamás sentirás que caes muy rápido o que no tienes la velocidad adecuada. Entonces, pese a que tú sí tengas piel, vas a sentir que eres Meat Boy gracias a la comodidad que suponen los controles.

EL TECLADO CONTINÚA SIENDO UNA NEFASTA OPCIÓN, DE LA CUAL SOMOS ADVERTIDOS AL COMENZAR NUESTRA AVENTURA.

Pero en realidad 'Super Meat Boy' no sería lo mismo sin las dos cosas más características que tiene: su sonido y su estilo artístico. Con una banda sonora a cargo de Danny Baranowsky, cada tema le da un toque característico a la ambientación de los niveles de cada mundo al que nos enfrentamos; porque no gozaríamos de la misma manera los niveles si no tuviéramos una melodía que, pese a que se repita, nunca hará que nos cansemos de ella, y será difícil sacárnosla de la cabeza. Sería difícil encajarla en algún género, pues las canciones van desde el chiptune en los niveles retro, pasando por el techno y rozando el metal industrial en algunos momentos concretos; nuestros oídos van a gozar de mucha variedad a lo largo del juego. Amén de los sonidos de Meat Boy en todo momento, el *chop chop* del suelo cuando camina y el *pprrrshh* de cuando se estampa contra una sierra.

El arte es una de las cosas que nos hace dar cuenta de lo que hay en la cabeza de Edmund, puesto que, al ser un juego indie, no dependieron de nadie y se pudieron conceder licencias como que Dr. Fetus haga el gesto de "fuck you" con su mano. Los entornos son una gozada para la vista en todo momento: cada mundo tiene sus propios colores y características muy bien definidas y diferenciadas, conjuntándose con lo que nos transmite


Ésta es la cantidad de veces que llegas al inicio de un nivel.

la banda sonora. Pequeños detalles, como dejar nuestro rastro de sangre (somos un trozo de carne, ¿no había quedado claro?) a lo largo del camino y de las sierras, son cosas que apreciamos y que nos harán disfrutar más del diseño artístico de los niveles. Destacando por la sencillez, los personajes son realmente vistosos, con un estilo en formato dibujo que recuerda a las animaciones en flash. Y es que, pese a seguir pareciendo un juego en flash, nunca nos cansaremos de ver como lucen sus gráficos.

Si tuviera que comentar el único fallo que le veo a 'Super Meat Boy' son los bosses; creo que es la única parte en la que se nota que fueron apresurados para acabar el juego antes del tiempo que tenían previsto por culpa de Microsoft y de la necesidad de salir en mejores fechas. Como ha quedado bien claro, cualquier objeto nos puede matar; entonces, si en los juegos de plataformas los bosses consisten en matar al enemigo, ¿cómo lo hizo 'Super Meat Boy'? Pues a base de que los bosses sean simples batallas de esquivar y huir constantemente. Tal vez la mitad de las boss fights sean buenas, pero es que no puedo olvidar lo horribles que me resultaron las batallas de los mundos 2, 4 y 5. Tal vez fue lo único que manchó mi experiencia con 'Super Meat Boy'.

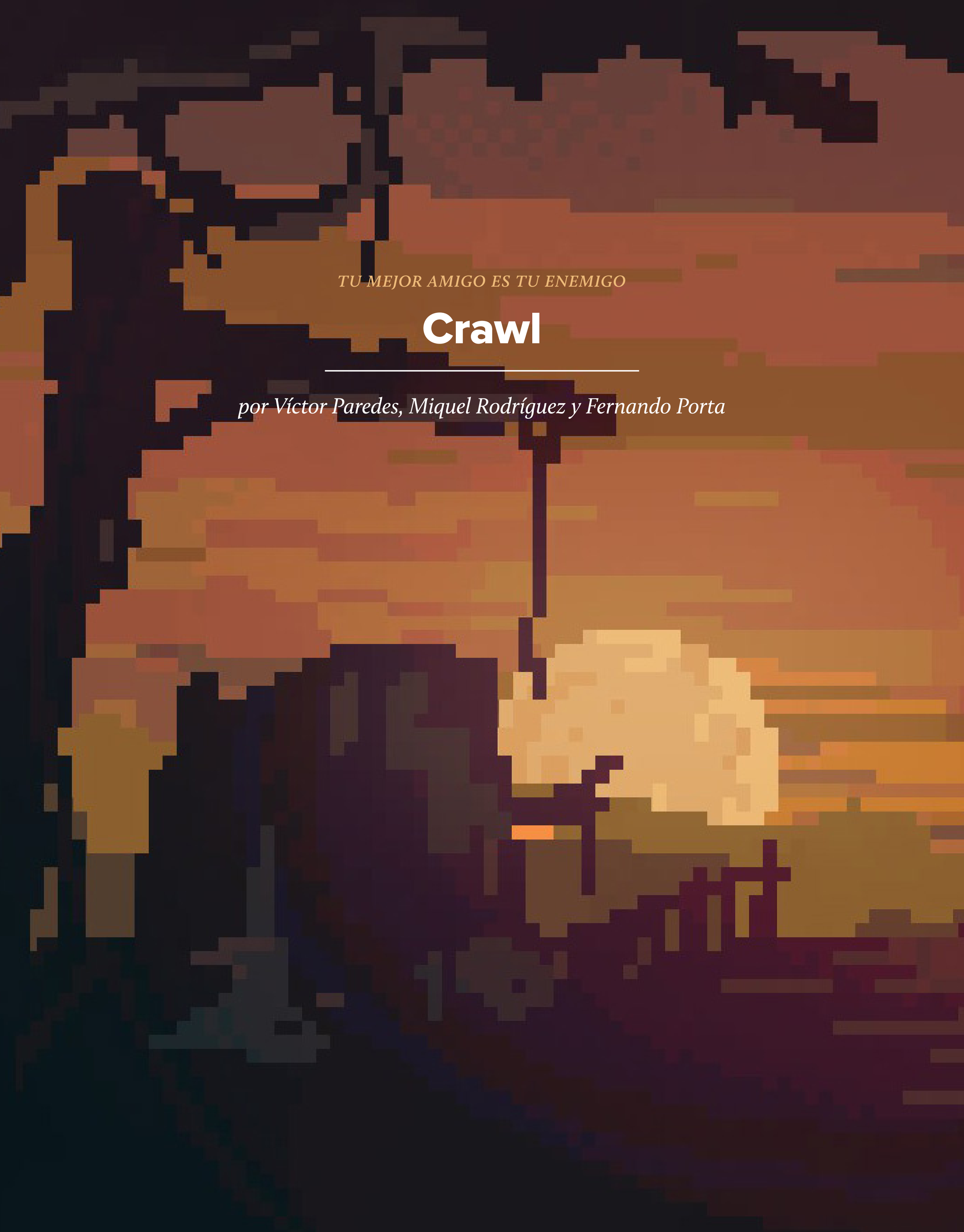
Sería una mentira decir que el desarrollo de 'Super Meat Boy' fue fácil. Edmund McMillen y Tommy Refenes no tenían ninguna esperanza, pues no sabían que, al final, su forma de concebir esta obra iba a agradar a alguien más que a ellos mismos, el principal target para quien querían hacerlo. Un juego que fuera "el juego que entusiasmaría a mi yo de trece años". Trabajando constantemente, Edmund y Tommy nunca se rindieron pese a las largas jornadas de trabajo: tenían que afrontar lo que se les venía encima. Ni siquiera cuando, como antes indiqué, Microsoft les ofreció


Y éste el número de veces que llegas al final.

acabar el juego en un mes para salir en una mejor fecha para sus promociones, a lo que accedieron con los riesgos que conllevaba, pese a que Edmund estuvo a punto de colapsar más de una vez. Todo esto que comento puede ser visto en la película 'Indie Game: The Movie', que explica el desarrollo de 'Super Meat Boy' entre otros juegos indie de otros desarrolladores.

Las personalidades de Edmund y Tommy se pueden ver bastante reflejadas en el juego. Ambos son dos tipos a los que no les gusta mucho el contacto con otros seres humanos, por ello el juego tiene todo lo que únicamente ellos así decidieron, sin nadie que les dijera que tenían que cambiar algo. Y otro detalle que se puede ver directamente en el juego es la relación muy íntima que tiene Edmund con su novia: el último mundo es un desbloqueable que obtenemos tras superar la batalla final, y consiste en la versión alternativa, Bandage Girl rescatando a Meat Boy del malvado Dr. Fetus. Tal vez esto sea el reflejo de la necesidad de que ella le rescatase del desarrollo, pues la tenía a sus espaldas, sin estar todo el tiempo que quisiera con ella. Acabar el juego cuanto antes era lo más importante.

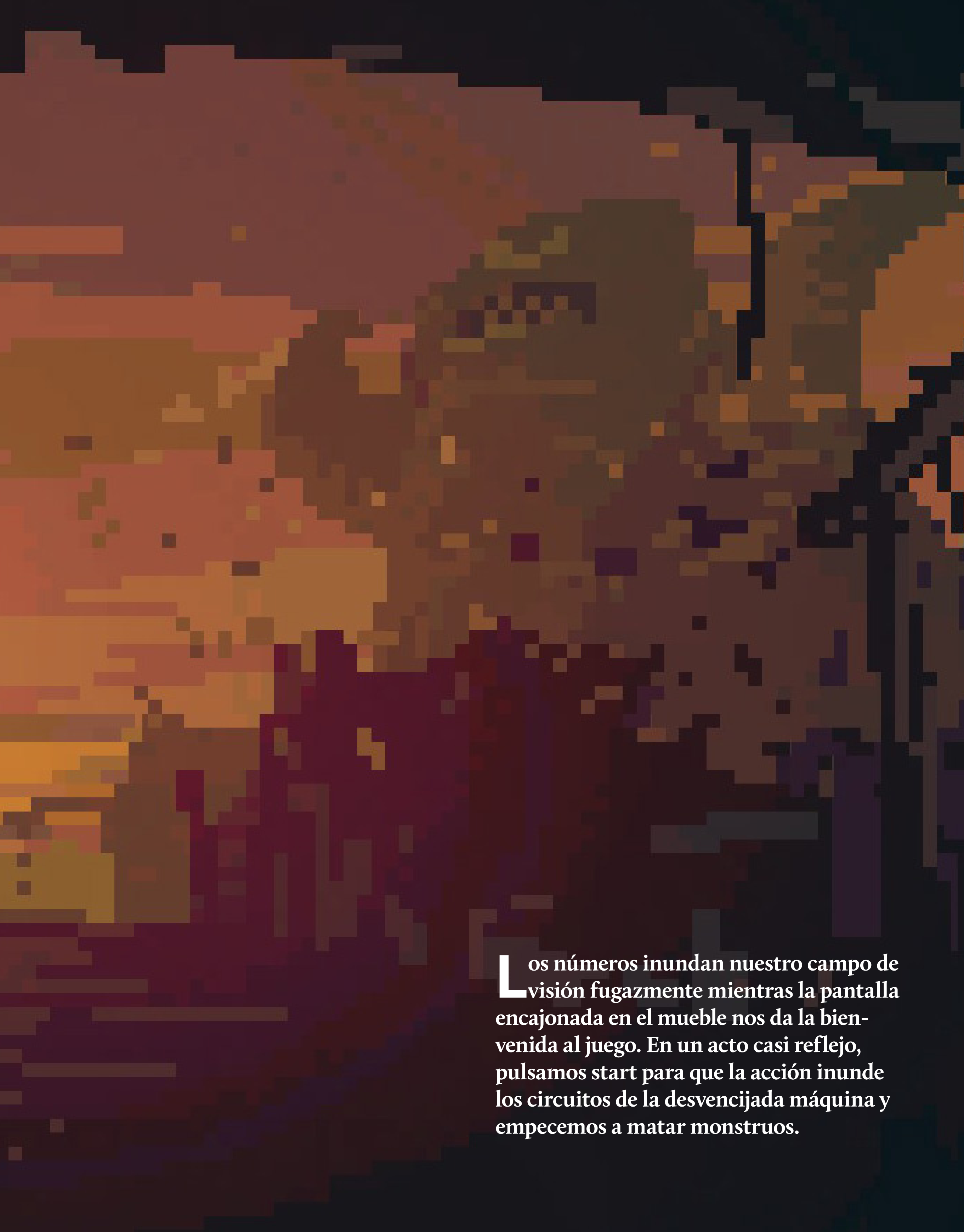
Finalmente, 'Super Meat Boy' salió a la venta y agradó a toda la comunidad de jugadores, siendo una grata sorpresa para Edmund y Tommy. Habían cumplido su sueño, terminar su juego y verlo publicado. Ya podían sentirse completos y darle un descanso a sus cerebros, completaron su trabajo de una excelente forma. "Nuestra obra está completa", debía rondar por sus cabezas. Ya no importaban los usuarios, sólo importaba el trabajo bien hecho. Pero a fin de cuentas, hicieron el juego para que cualquiera fuese capaz de gozar de él, cualquiera que quisiese gozar una obra como ellos querían; y tú, querido lector, tienes la oportunidad de comprobar si 'Super Meat Boy' te gusta tanto como a mí.



TU MEJOR AMIGO ES TU ENEMIGO

Crawl

por Víctor Paredes, Miquel Rodríguez y Fernando Porta



Los números inundan nuestro campo de visión fugazmente mientras la pantalla encajonada en el mueble nos da la bienvenida al juego. En un acto casi reflejo, pulsamos start para que la acción inunde los circuitos de la desvencijada máquina y empecemos a matar monstruos.

Víctor Paredes

Esa mazmorra es una trampa, una jaula. Todo héroe que desee adentrarse en el complejo probablemente quiera mostrar su valía tratando de convertirse en el campeón del abismo, o quizás sea un demente en busca de una muerte segura. Sea cual sea la razón, ninguno sabe que los fantasmas de los que quedaron allí atrapados acechan y compiten por robar su esencia vital, aprovechando cualquier oportunidad para librarse de estar atrapados entre esas paredes, pudiendo intercambiar su reclusión por la libertad de vagar por el mundo sin tapujos y el derecho de morir un día alcanzando el descanso eterno a cambio de que el héroe caído en batalla se quede preso eternamente o hasta que como fantasma vuelva a tener la posibilidad de abatir a otro pobre iluso con delirios de grandeza. Ellos han aprendido con el paso de los siglos cómo encarnar a terribles criaturas e interactuar con elementos repartidos entre las salas que conforman la laberíntica ruta para quitarse los grilletes; ya no razonan por la desesperación de no poder descansar, y sus mentes se han deteriorado por el paso de los siglos, rechazando toda la humanidad que tenían en vida y volviéndose criaturas sedientas de sangre.

De repente Bathus se tomó un momento de respiro. La mirada perdida por la ventana de su vieja cabaña daba a entender que en su mente todavía quedaban secuelas que jamás se esfumarían, pero aun así todos sabían que era el único que había conseguido escapar de allí con vida, aunque dejase después el camino de la espada. Tras varios segundos, tragó saliva y continuó con su traumática experiencia:

–El camino a la libertad no es sólo robar la esencia vital a un aventurero. Cualquier espectro que vuelva a la vida dentro de la mazmorra deberá probar que merece tal don, alcanzando el poder necesario para abrir el portal que conduce al jefe final y derrotar a la criatura inmunda con el filo de su acero, manteniéndose en pie en la gloria de la victoria donde los otros cayeron sin posibilidad alguna. Obviamente, el que tome dicho papel tendrá un punto de mira en su cabeza, pero la recompensa tiene un valor mayor que todo el oro del mundo...

De repente, Bathus se alzó y agarró por la cabeza al prometedor joven que preguntaba por su hazaña, un tal Lasfrad, clavando su vacía mirada en los ojos de éste:

–¡No tientes a la suerte, chico! Yo me convertí en una de esas criaturas, y desde aquel entonces mi mente no ha conseguido digerir todo ese pozo de locura. Cuando uno está en esa situación no importan ni la gloria, ni las riquezas ni nada; lo único a lo que te puedes aferrar es a ese sentimiento tan oscuro que te logra conducir, el ansia de libertad. Una vez cruzas ese umbral nunca lo verás todo de la misma forma, ¡cuando verdaderamente tienes frente a tus ojos lo que el mundo esconde! ¿Crees acaso que mis andanzas por ese complejo te van a poner las cosas fáciles? Ni siquiera lo comprendes, todo es un maldito juego llevado a cabo por una mente al borde de la locura, y cuando tu gesta comience volverá a empezar de nuevo, y así será por el resto de la eternidad una y otra vez. El poder que engloba ese abismo inmundo se escapa al entendimiento de los hechiceros con más talento de todo el orbe, por lo que se atribuye su origen a criaturas demoníacas y retorcidas que, sin quererlo, tuve que afrontar. Ni los animales quieres cruzar por sus alrededores, así que te recomiendo mantener la distancia y dedicarte a otra cosa que no te quede grande, mocoso.





Fernando Porta

Los números inundan nuestro campo de visión fugazmente mientras la pantalla encajonada en el mueble nos da la bienvenida al juego. En un acto casi reflejo, pulsamos start para que la acción inunde los circuitos de la desvencijada máquina y empecemos a matar monstruos.

Todo parece fácil. El héroe, armado sólo con su espada y su coraje, está dispuesto a derrotar al mal que habita dentro de los muros de la profunda mazmorra. Quizás, los pensamientos del héroe al entrar en los dominios de sus enemigos son que se encontraría con NPCs genéricos, fáciles de matar al principio, hasta encontrar aquel oponente que le hiciera desplegar toda su maestría. De repente, se da cuenta de un comportamiento extraño: los esbirros son excepcionalmente inteligentes. Esquivan y atacan como si fueran él mismo. Ante tamaña novedad, el paladín sucumbe rápidamente, asediado por los feroces ataques de ratas, esqueletos o duendes. De repente, se ve fuera de su cuerpo. Es un espectro. A su lado, otros dos fantasmas intentan acabar con el nuevo héroe. Se acaba de dar cuenta. El enemigo no está controlado por cuerpos sin cerebro. Está controlado por otras personas que han perecido en estas estancias bajo tierra. Tú no vas a ser menos que tus dos nuevos aliados.

Ahora, ¿estás dispuesto a volver a ocupar el lugar de héroe? Toma el control de trampas con el único objetivo de empalar, incinerar o electrocutar al bastardo que ha ocupado tu posición. Crea enemigos del suelo y evoluciónalos para que tengan más posibilidades de enterrar al desgraciado que ha osado internarse en estos oscuros dominios. Quizás hasta tengas la oportunidad de controlar a tu propio jefe, con mucha más fuerza que tú pero menos maña, con mayores posibilidades de hacer que los huesos del valiente crujan cada vez que impactan, con más frecuencia si cabe, contra el suelo.

Es curioso que un juego como Crawl haya sido lanzado en una época en la que el online se ha convertido en el alma máter de muchos títulos mientras que el multijugador local, que tantas tardes ha llenado en nuestra vida, haya quedado relegado al olvido. No es raro recibir el último shooter superventas sin poder compartir la experiencia con un amigo en la misma pantalla. Las últimas entregas de la saga Battlefield son el paradigma de ello, aunque el denostado Call of Duty mantenga el "anacrónico" modo.Crawl dice no a las nuevas tendencias. No está interesada en ellas. Lo único que quiere es componer una oda a sentarse al lado de un amigo. A gritarle, no a través de un micrófono, sino a su oído cada vez que nos asesina de la forma más rastrera. De sentir cómo se aporrean los botones o las teclas a nuestro lado. De mirarle al final de la partida y decirle "te he ganado", mientras ves su cara roja de rabia por asestar la estocada final en el último momento. Es sorprendente su

apuesta. Aún más cuando sus creadores no tienen claro si quieren añadir la posibilidad de competir con jugadores situados al otro del mundo.

No os engañe su condición de Early Access en Steam. Su primigenia escasez de contenido no impide que podamos disfrutar de su exquisita mecánica. Al no depender de patrones predefinidos por una IA, la variedad de situaciones es patente en todas y cada una de las partidas. La impredecibilidad del comportamiento humano unido a un brawler de tres botones donde tan importante es aporrearlos como saber utilizarlos en el momento oportuno, y la exploración de una mazmorra como si de un dungeon crawler convencional se tratase, hacen de Crawl un juego único en su concepción. Todo ello conforma una base sólida para expandir un juego que todavía tiene mucho que decir a lo largo de estos meses, en los que recibirá sugerencias por parte de la comunidad que se ha formado alrededor de él.

Por otro lado, el homenaje a un pasado mejor no se queda ahí. Powerhoof toma el manido pixel gordo, casi abstracto en su concepción de las figuras que inundan la pantalla y los entornos que atravesamos, para decirnos que su propuesta no está encaminada a la exquisitez técnica aunque sus animaciones tengan una fluidez fuera de lo común.

> POWERHOOF TOMA EL MANIDO PIXEL GORDO, CASI ABSTRACTO EN SU CONCEPCIÓN DE LAS FIGURAS QUE INUNDAN LA PANTALLA

Por ende, el pixel en bruto encaja con su perfil 8bitero musical. Duro, sin pausa y acompañante de la acción en todo momento. Su estilo casa con esa atmósfera de continua tensión donde no sabes lo que te aguarda en la siguiente sala, sintiendo en todo momento que, alrededor tuyo, rondan tres seres dispuestos a aniquilar cualquier rastro de tu existencia.

Crawl no necesita nada más para decir que su objetivo no es contarnos una historia que intente tocarnos la fibra sensible, entre adicciones al alcohol o muertes trágicas, ni intentar trascender la condición de videojuego para transformarse en arte. Powerhoof entiende el videojuego como mecánica, una concepción que ha sido abandonada en los últimos tiempos en favor de pasillos animados, y actúa en consecuencia.

Aun así, no todo son buenas palabras. Una mecánica innovadora no es suficiente para vertebrar un juego. Su condición de Early Access no puede enmascarar ni justificar sus carencias a nivel de contenido: sólo un nivel con partidas que pueden durar entre media hora y una hora según la habilidad de tus contrincantes, y las ganas de prolongar la aventura a través de los pisos que se generan proceduralmente, se antojan insuficientes. Rápidamente el contenido decae, y lo que es novedad se torna tedio en poco tiempo. Las diferentes estrategias que puedes adoptar gracias a los diferentes monstruos seleccionables son desentrañadas con facilidad, y sólo queda encontrar nuevos oponentes que puedan añadir nuevos retos a tu periplo, posibilidad limitada por la carencia de modo online. Aún con la existencia de bots contra los que enfrentarse, su carácter multijugador también lo hace difícilmente disfrutable como experiencia monojugador, un defecto que podría ser subsanado con algún tipo de modo historia o experiencias similares.

Como casi todos los juegos que se venden anticipadamente, Crawl irá añadiendo cada mes, nuevo contenido que enriquecerá la experiencia. Lo único que se puede recomendar en este punto es que si quieres involucrarte en el desarrollo, adelante con su compra, pero si lo que quieres es un juego que llene muchas tardes, deberás omitir esa posibilidad.

Quizás sea un sabor agridulce lo que os haya dejado este texto. Crawl es la recreativa venida desde el infierno hasta el salón de tu casa para hacer un pacto contigo: mantenerte enganchado durante tardes enteras. El problema es que ese trato sólo lo querrás hacer en el futuro. En el presente, Crawl todavía no tiene suficientes motivos.



Miquel Rodríguez

No me gustan los juegos de mazmorras. No tengo especial recuerdo de las recreativas. No me interesan los monstruos y las espadas. No puedo dejar de jugar a Crawl.

Con la nueva edad dorada de los multijugadores en local, Crawl se postula como uno de los grandes juegos a tener en cuenta en toda fiesta entre colegas con ganas de pasarlo bien. Con un refinado pixelart y un potente estilo visual, la acción se desarrolla de forma intuitiva y sin demasiadas instrucciones, de manera que el jugador totalmente ajeno al género adopta con rapidez las mecánicas: en diez minutos ya puede ser tan buen jugador como un veterano. En la sencillez de la fórmula está el truco. Si eres humano, subes de nivel rápidamente, pero no puedes evolucionar monstruos ni ganar dinero. Si eres un monstruo, a cada nivel que pasa eres más poderoso con las evoluciones, y vas recaudando dinero esperando al momento idóneo para robar la humanidad. Ninguno de los dos extremos es lo ideal, así que la lucha por mantenerse en un punto intermedio entre humanidad y monstruosidad provoca una emocionante y alocada carrera de hasta cuatro jugadores.

Quizás abriendo un modo en línea se ganarían jugadores, pero estoy muy a favor de reivindicar el juego en local. Los piques y las espadas, mejor entre cervezas, risas y codazos.



REINVENTANDO EL ENSAYO ERROR

Killing Me Softly

por Alejandro Patiño

Híncase la rodilla mía en el duro empedrado de aquesta desguarnecida alcoba, la lumbre temblona mostrándola con la crudeza de la guerra: sangre en los muros, desperdigados los avituallamientos, y un finado de desencajado mirar en un desordenado rincón. Face de improvisado amuleto el sucio y raído trapo una vez bendecido. Respirando profundo, siento el rancio y dulzón hedor de las peras podridas, en cajas apiladas junto a la entrada. Una oración, al Sol entonada, y me alzo, adarga a la espalda y sortijas de la loriga tintineando. Empuñando escudo y maza de armas me asomo a la entrada. No es sino cuando el Sol ilumina mi pútrida faz que me siento como un cascarón. Carente de cualquier atisbo de humanidad, un vacío ente que holla esta tierra aniquilando cual plaga de langostas: hueco.

Cubriéndome con la adarga, dóyme un paso al frente, para recebir el golpe de la derecha preparado. Desvío con seguridad, mas mi maza asida con fuerza describe un letal arco, alojándose dentro del cráneo de mi cadavérico antagonista. Sabedor de lo que ha de llegar, yérgome el escudo a la izquierda y un virote de raudo vuelo se clava en la adarga con un ruido sordo. Dóyle un firme tirón a la maza que la libera del cráneo de mi enemigo. Tres largos y pesados pasos me plantan delante de mi segundo rival, atareado como ha en cargar su ballesta. La mesma adarga uso esta vez mas húndese aquesta con facilidad en el costado del no-muerto. Lanzando una muda maldición con sus ojos, desde el suelo me observa. La suela de mi bota es lo último que ve. Face el resto el peso de la cota de mallas, hondo crujir amortiguado en los restos del desvencijado yelmo. Prepárome, pues sé que uno de los guardias vióme al salir de la alcoba, y ya las escaleras sube, me figuro, espada en mano para enfrentarme. Arriba espero, y para cuando llegase, no ha de costarme volarle la cabeza con el peso de mi greba izquierda. Mas ansí fago, su cabeza rodando escaleras abajo, la pútrida brea lentamente manando, viscosa, del muñón.

Vuélvome a el horizonte otear. Esos malditos vigilan mi avance desde lo alto. Con fuego me afrentan, de ardiente aceite ampollas lanzando, cubriendo así un viejo pontón que es mi único camino posible. Vuela mi mente a otros tiempos, ahora difusos y poco certeros. Tiempos de peni-

tencias y salmos, de respeto y de valores. Alguien otrora reverenciado y amado por sus iguales, clérigo del Sol, de lengua clara y pura oración, abnegado en la misión y cercano en el consejo. No sabiendo cómo, despertábame un día hueco. Recuérdome frente al espejo, un día cualquiera, tal cual yo mesmo era: de complexión recia, seco de carnes, enjuto de rostro, gran madrugador y amigo del orar, mas todo se rompiera cual copa al caer. La carne apenas sujeta al hueso, la faz toda en una desagradable mueca torcida, de gusanos carcomida y con un ojo cuelgando; solo buscando hoy en día el mucho deambular y el poco conocer, perdido como he en encontrar un camino que me es esquivo y traicionero, más aún con la poca esperanza y el nulo entendimiento de la misión que encomendado me han.

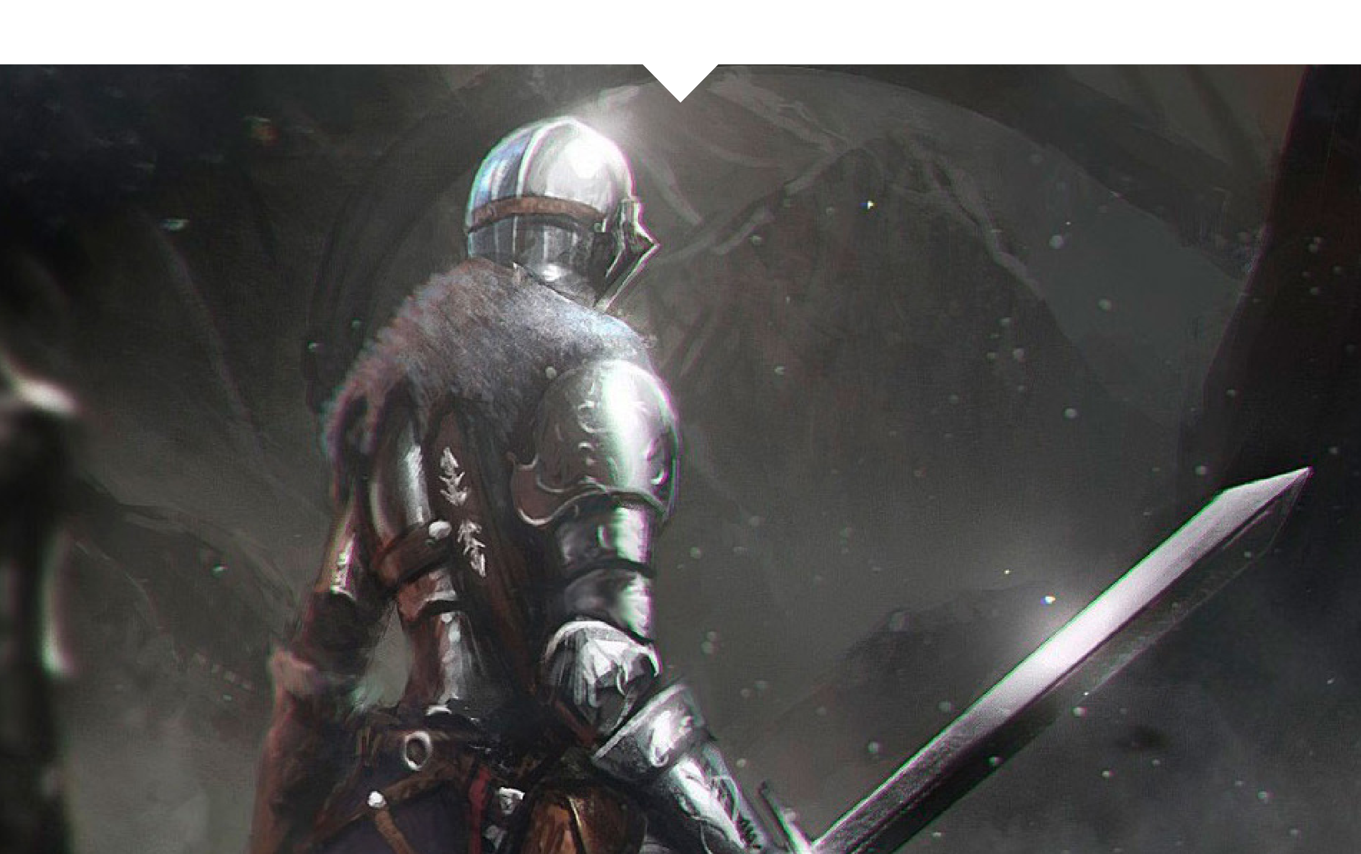
Enfrento la adarga, la maza sobre mi cabeza. Sabedor de recebir el fuego, el paso aprieto hacia el puente; mas no tarda en llegar la flama, estrellándose contra el costado de la pasarela, ardiente golpe que acalora mi ya pesado pisar. Sabedor que al llegar a la puerta, ha de esperarme un no-muerto. Pavés y lanza porta, mas entro yo con la greba por delante, pateando costillar y sintiendo el suyo crujir hasta la cadera. Queda desequilibrado, a la espera de mi duro golpe descendente, que le hunde la cabeza en el torso. Tras el valiente, otros dos rivales me hostigan, mas alternando golpes les afrento, ora uno, ora el otro; ambos quedan tendidos. Su cadavérica faz al piso mirando. Sigo por el camino que resta. A mi derecha dejo una desvencijada vivienda, conocedor que dos enemigos aguardan dentro, listos para asaltarme. Exiguo de tiempos y fuerzas, tuerzo en la esquina evitando la morada, listo para subir las empinadas escaleras. Un pálpito me se viene de repente, nótome los pelos de la nuca erizarse cual puercoespín. Siéntole de repente al frente, mas al segundo lo veo; véome más bien. Mi espectro subiendo las escaleras, halo de la mía propia energía. La escena presencio desde la esquina. Nada más subir, el ánima se sobresalta. Simula recebir un golpe, mas sobre sí misma gira desacompasada. Las manos a la cabeza se lleva, mas agitado sacúdese las espectrales prendas. Recuérdome bien entonces, lo aquí acontecido. Tres rivales arriba esperan, de roja flama viales portando, listos para lanzarlos contra mi persona el mismo momento que mi testa asome. La adarga empuño firme, paso al frente dando, a recebir la flama resignado mas con la firme



convicción de prosperar en el asalto aqueste, al Sol orando y la maza bamboleando. Contengo la respiración un instante, ciérrome fuerte los ojos y me les abro, recordándome así que en aquí me hallo, pisando el suelo y al peligro enfrentando mi fe. El paso primero es rápido y seguro, mas ellos ya me esperan. De hiriente flama dos viales lanzan. Con la adarga lo que puedo desvío mas todo el daño no evito. Abrasador ábrese camino el aceite, corrupta y maloliente carne penetrando. Arranca desgarrador grito el dolor, desprovistos gaznate y alma de humanidad, gutural y de otro mundo asemeja el aullido. Lánzome al ataque con abrasadora rabia, mas en número me superan y el dolor me face mella, dejando un flanco desprotegido. Avispado, el enemigo lo aprovecha, hiriendo con saña lo que del hígado mío sano queda. Revuélvome con furia y sin apenas saber cómo haciendo, me desfogo con mis hostiles adversarios. Certeros golpes mediante, logro doblegarles, no sin quedar impedido del brazo, el hígado asomando macabro y con tres costillas en los pulmones hendidas. Como puedo la adarga arrojo y el amuleto aferro, plegaria entono temblando, mas al instante del Sol la energía recorre esta carcasa que por cuerpo tengo. Recompónense entrañas primero, piel después, de nuevo revitalizado, listo para seguir el camino a la torre de la muralla. Desde abajo, la observo alzarse, gallarda e insolente cual hija rebelde en edad de merecer. El escudo recojo del suelo, mas justo entonces una revitalizadora energía recórreme de cabo a rabo. La energía de los no muertos uno recupera, se dice, al prosperar en este camino que no acaba. Camino de caídas y regresos, de poco avance y mucha traba, de desandar lo andado y pisar sobre seguro, de matar con firmeza antes de que te maten. De segar almas y apropiárselas, pues ansí mesmo fago, cual parásito vil y despiadado: hueco.

Aguarda mi destino tras otras escaleras que suben, mas desde aquí puedo ver que resguardadas por tres rivales son, con pavés y espada bien armados. Con suave cadencia me muevo, ignorante de lo que me espera, buscando armar poco jaleo y menos gresca. Aproxímome al grupito con lento pisar, tras sólido muro escondido. Llamar su atención pretendo a lugar más ventajoso para la contienda. Déjome ver y retrocedo, que me sigan espero a un recoveco donde enfrentarles uno por uno, la espalda y los flancos por muros de gruesa piedra protegidos. Sólo dos me siguen, mas entre

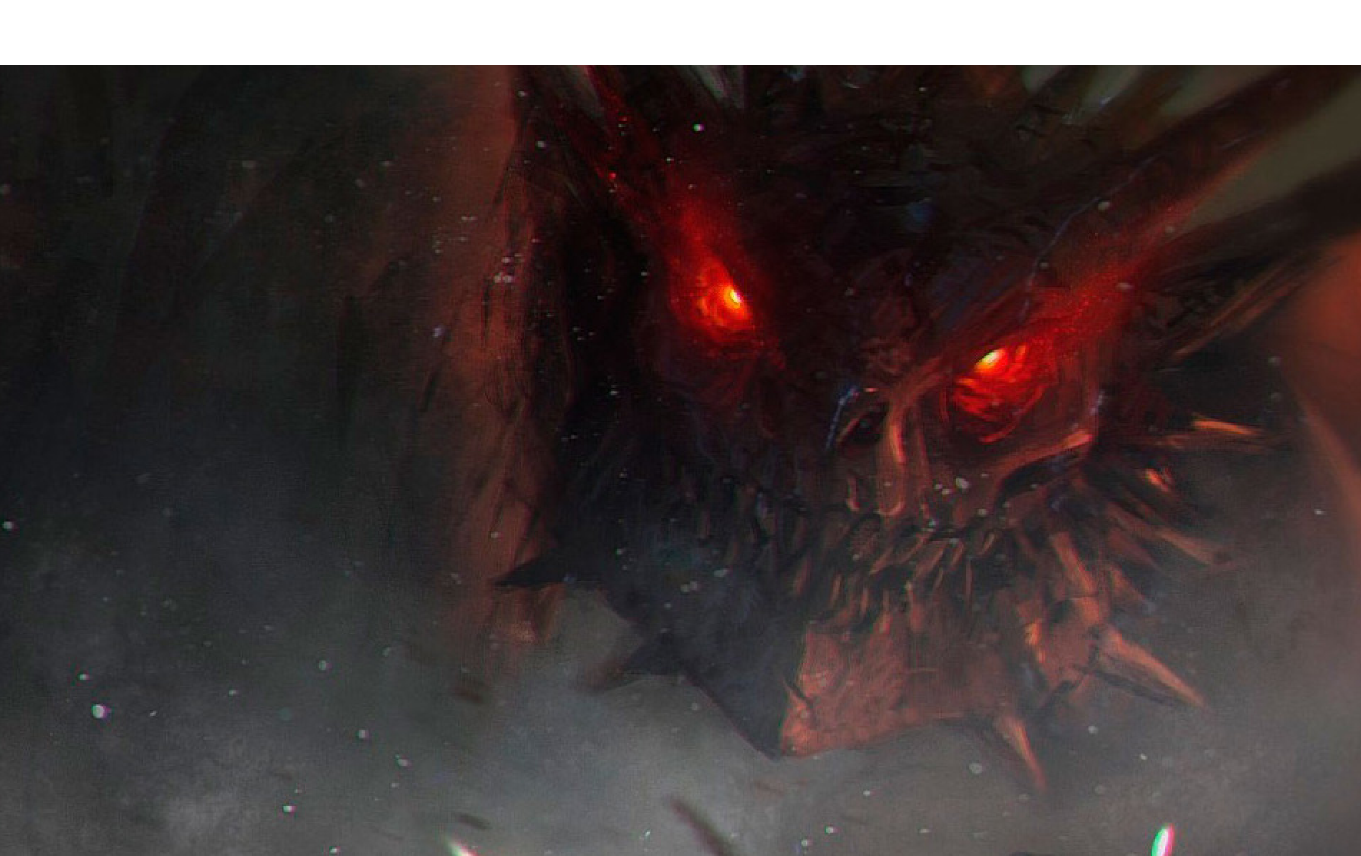
ellos se estorban, facilitándome la batalla. Aún con todo, un tajo en la pierna me sorprende, y es justo al llevarme la mano a la ferida que me se clava un virote en el hombro. Vuela mi vista hacia su trayectoria, un rival a una pequeña atalaya subido, con ballesta ligera a la contienda se ha unido. Por la situación agobiado, con dos rivales en fila atacando y un tercero la puntería afinando, exponerme debo si salir vivo quiero, por lo que la adarga arrojo y con dos manos la maza empuño. Demoledor es el primer golpe; que partiendo por la mitad a mi rival, logra que el segundo un instante dude. Otro virote recibo en el pecho, en la ya desvencijada loriga, clavándose como si de manteca fuera, cayendo de las sortijas al suelo gran parte, con un ruido que leve debe ser mas a mí atronador me se antoja. Sobre mí mesmo volteo pesado, para mi próxima acometida aprovechar del giro la fuerza. Guía mi brazo el firme Sol de la mañana, hendiendo la oscuridad se yergue día si día también, como face mi maza ante cada nueva afrenta. Vuela la cabeza de mi entregado enemigo, mas rápido recojo la adarga, pues más virotes van llegando. Cúbrome con ella hasta a salvo ponerme, tras el muro donde antes de la batalla me ocultaba. Debo seguir avanzando, poco me falta para alcanzar la torre mas sé que uno de los enemigos que antes viera se debe haber ocultado. Los últimos metros hacia las escaleras me se facen cuesta arriba. Orando al sol, amuleto en mano y mi cuerpo de nuevo cicatrizando, bendito milagro de sanación mediante. Cubierto con la adarga de nuevo, procedo a iniciar el ascenso de las escaleras, mas voy por la mitad cuando el enemigo que viera antes me sale al encuentro. Pavés y espada porta, y aprovechando la ventaja que la altura le otorga, me ataca con dureza. Devolver los golpes consigo, desequilibrarle buscando para poder atacar firme y seguro, sin exponerme a pisar mal y caer al abismo de bosques que tan abajo aguarda. El recoveco encuentro y lanzo mi ataque, que golpea al defensor de la torre en el costado, al vacío precipitándole con un grito ahogado. A pensar en estos malajes un instante me detengo, sin otro parecer que el avanzar o el proteger, sin saber muy bien cómo ni por qué, en un bucle atrapados sin saber cómo a esta situación llegaron. Facen lo



que deben, no piensan, no padecen, solo actúan. Así siéntome también yo mesmo: hueco.

Dentro de la torre media hora de subida y atravieso una luminosa puerta. En la parte superior de la muralla me hallo, mas la próxima torre al fondo vislumbro. Sin saber muy bien por qué ni cómo, sé que hacia allí debo dirigirme. Guardo las armas y aprieto el paso, esperando allá acogedora fogata encontrar. Es a mitad del puente cuando lo siento. Un latigazo de intenso dolor me recorre de arriba a abajo. Vuélvome y a lo lejos veo dos tiradores, apostados en lo alto de la torre. A medio camino ya, no puedo regresar, por el camino me abatirían sin duda. Avanzando apriesa continúo, exprimiendo mis fuerzas que apenas tiran ya de la pesada loriga, recibiendo otras dos flechas en gemelo y antebrazo, mucha sangre perdiendo y con la única esperanza de alejarme del alcance de los arcos. Cabeza baja mirando el suelo, el sudor de la sien cayendo, y de repente un devastador trueno y un tremendo temblor en toda la muralla se siente. Calor extremo y súbito sobrecogimiento. Levanto la mirada temeroso. Frente a mi, un monstruo casi tan grande como la mesma torre. Enormes colmillos y retorcidos cuernos, resoplando por sus hediondos hollares de puro enojo y maldad. Un demonio de Tauro lanzando una terrible estocada con su enorme hacha. Veo el filo frente a mi, y después, la nada. Oscuridad. Ni siquiera eso: hueco.

Híncase la rodilla mía en el duro empedrado de aquesta desguarnecida alcoba, la lumbre temblona mostrándola con la crudeza de la guerra: sangre en los muros, desperdigados los avituallamientos y un finado de desencajado mirar en un desordenado rincón. Face de improvisado amuleto el sucio y raído trapo una vez bendecido. Respirando profundo, siento el rancio y dulzón hedor de las peras podridas, en cajas apiladas junto a la entrada. Una oración, al Sol entonada y me alzo, adarga a la espalda y sortijas de la loriga tintineando. Empuñando escudo y maza de armas me asomo a la entrada. No es sino cuando el Sol ilumina mi pútrida faz que me siento como un cascarón. Carente de cualquier atisbo de humanidad, un vacío ente que holla esta tierra aniquilando cual plaga de langostas: hueco.



EL ABISMO DEL 3D

Por un puñado de plataformas

por Israel Fernández

Una nueva ola de jugadores entró en escena con el lanzamiento tardío de los plataformas 3D. De repente, todo había cambiado; la perspectiva se abría frente a fondos estáticos rotando en carrousel. Ahora el héroe miraba cara a cara al jugador, tocaba el cielo con las manos y caía por profundos acantilados al primer viraje de cámara. De aquella explosión multicolor, rescatamos algunos de los mejores, aquellos que no sucumbieron al éxito degradados por vampíricas secuelas.

Ya está todo dicho acerca del peculiar boom que, allá por la década de los '90, irrumpió en el diseño de videojuegos de sobremesa, del salto de los 16 a los 32 bits, la revolución de mapear grandes polígonos con texturas arcaicas y el uso y abuso que acarreó gracias a los primeros kits de desarrollo distribuidos por las propias marcas –y su consecutiva reducción de costes en la programación–. El lanzamiento de PlayStation a finales del '94, con el CD-ROM como soporte madre (herramienta con la que ya había trabajado Commodore en su potentísima AmigaCD32), y su masificación comercial proporcionaron un urgente abono al baldío territorio que recién salía de una recesión y caída en picado en venta de consolas.

Estos juegos se recuerdan vivamente durante generaciones esencialmente por su vistosidad frontal, por romper las estructuras cerradas en favor de espacios más amplios y oxigenados, y por formar parte activa de la que quizá fuera la primera ola en expandir los videojuegos hacia terrenos más profanos, saltando entre familiares tal vez por su aparente inocencia y su explícita invitación a jugar. A decir verdad, pocos o ninguno innovaron en las estructuras mecánicas, haciendo un simple cambio de perspectiva pero repitiendo los códigos, los tropos y los recursos de sus hermanos en 2D, muchas veces con menor agilidad y con los clásicos problemas de posición de la cámara. Pero no he venido a señalar obviedades, sino a rescatar del pozo un puñado –mi puñado– de plataformas 3D que, aunque ya se tildan de viejos en según qué espacios, no han envejecido nada mal.

MEDIEVIL, 1998 SCE

'MediEvil' es quizá el juego más llorado en la porra de peticiones a traer de actualidad por varios motivos: una clarísima genealogía de personajes con carisma e historia tras ellos, un dedicado tratamiento del entorno y la ambientación –mención especial para la magnífica banda sonora compuesta por el dúo Bob & Barn, o Paul Arnold y Andrew Barnabas para los desconocidos– y una mecánica afilada que, sin llegar a exasperar por imposible, proponía un reto dilatado y siempre gratificante. Sir Daniel Fortesque no requiere presentaciones para aquellos que superaron una y otra vez su particular odisea frente a las hordas de no-muertos, calabazas locas y plantas asesinas que el brujo Zarok invocaba sin demasiado arresto (toda una baraja de muecas a obras de terror de todas las edades). Pero quizá el argumento más útil para formar parte de esta no-lista es el evidente: me pasaba tardes enteras dibujando al caballero andante fuera de su contexto natural, enfrentándolo a dragones como un San Jorge desnutrido, disparando a indios emplumados con un revólver de huesos… Para no haber sido nunca un héroe no se le daba nada mal hacérselo.





BANJO-KAZOOIE, 1998 RAREWARE

Junto con 'Kameo', mucho más tardío, este Banjo es quizá la obra cumbre de un estudio que, en sus días dorados, resultó una inagotable fuente de grandes ideas, de mecánicas bien ejecutadas, con selvas más joviales que las de 'Donkey Kong 64' y glaciares más carismáticos que los de 'Spyro the Dragon'. Rare siempre entendió la forma correcta de hacer juegos, haciendo referencia sin rubor a sus maestros y creando una iconografía perfectamente comparable a sus análogos de otros estudios internos de Nintendo. De alguna manera, 'Banjo-Kazooie' es un atemporal en su género: si bien la base que propone es arquetípica a más no poder, el mundo de estos personajillos (y de Gruntilda, una versión femenina de Gargamel con idéntica mala baba) no envejece a golpe de píxel. En la Montaña Espiral, todos los días son días de fiesta.



BUGS BUNNY: LOST IN TIME, 1999 BEHAVIOUR INTERACTIVE

Hay que jugar a este gigantesco puzle de referencias cruzadas y viajes temporales para darse cuenta de hasta qué punto Behaviour realizó una maravilla con los medios que tenía. Para este viaje echó el resto con la planificación de mundos y espacios fantásticos y, gracias a su colorismo *cartoon*, el juego mantiene el tipo durante los pliegues temporales que hagan falta. Los vídeos de *opening* y hasta el menú se adaptan como un guante al píxel. La banda sonora, el magnífico doblaje al castellano… no hay un solo descuido en las facetas artísticas: es un juego que puede competir holgadamente con referentes de la animación como 'Castle of Illusion'. Si con algunas de las imaginativas soluciones a varios puzles, o la oportunidad de flirtear con la mayoría de los Looney Tunes, el juego no logra convencer de jugar y rejugar con este Bugs venido a menos, no sé qué lo hará.

TOY STORY 2: BUZZ LIGHTYEAR TO THE RESCUE, 1999 TRAVELLER'S TALES

Aún no puedo explicar, de manera más o menos razonada, cómo un simple videojuego licenciado de la gran película de Pixar logró mantenerme atado en maratón toda la duración de la primera partida y parte de la segunda. Un juego simple y con pocos alicientes comparado con gigantes como 'Crash Bandicoot' –mucho más autoconscientes de sus valores– que se adapta a la escala del film y la hace suya. Traveller's Tales fue, como actualmente TT Games, una de las cabeceras en creación de juegos orientados hacia menores-de, pero sin caer en la idiotez propia de imitar el balbuceo de un bebé. Ahora encargada de los juegos de Lego, casi todos ellos fantásticas lecciones y genuinas demostraciones de narrativa equilibrada y jugabilidad irrompible, la plasticidad de sus trabajos transpiraba buen gusto a través de los controles del mando hasta llegar al núcleo accumbens. Traveller's venía de adaptar con mayor o menor fortuna otra monada como era 'A Bug's Life', y para este caso el lenguaje estaba servido: son juguetes jugando, así que la comunicación entre los dos mundos nunca estuvo más cohesionada. Hubo una innumerable cantidad de versiones, y la campaña de promoción fue abusiva hasta en la menor de las revistas, pero es que hasta la copia de Game Boy Color es divertida. Ciertamente, su estética puede resultar ramplona a ojos actuales –y más sabiendo que un par de años después podríamos ver cosas como 'American McGee's Alice'– pero demonios, estamos hablando de monigotes de plástico a primerísima escala.



APE ESCAPE, 1999 SCEI

'Ape Escape' es un juego de monos, y como juego de monos no puede dejar de molar. Desarrollado por uno de los estudios satélite internos de Sony, Masamichi Seki venía de dirigir el rolazo 'Legend of Legaia' y decidió subirse al carro del género de moda. Pero su puesta a punto en el mundo de las plataformas traía consigo un montón de bromas internas dirigidas hacia Nintendo, la reina en la anterior generación, logrando perfeccionar al cierre de una década la palestra de opciones que se presuponían, y forzándolas un poquito más. Hay contrarreloj, recolección de ítems y retos más o menos intensos, pero las facetas parecen tintadas por una capa de ácido lisérgico. Después vendría Dreamcast con toda su escuela característica de juegazos esquizoides: 'Taxi Driver', 'Jet Set Radio', 'Space Channel 5', los 'Sonic Adventures'... Pero antes, recuerden: el juego del rescatador Spike en Monolandia, el noble chaval que evita a su sociedad vivir otro Planeta de los Simios. Todas las intentonas de traer de nuevo la franquicia resultaron endebles y francamente agotadas, pero este primigenio *platformer* funciona a todos los niveles.



RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE, 1999 UBISOFT

No cabe duda que en la industria de los videojuegos segundas partes suelen ser mejores y, recurriendo al usual *harder, better, faster*, 'Rayman 2' daba un salto cualitativo de gigantes respecto a su anterior iteración. Fue mi primer juego en Dreamcast tras casi un año de sequía lúdica, y aquel salto se me antojó abismal. El aroma Plastidecor mientras surfeaba por un lago verdoso, o los niveles en nave con típicos codazos a 'Space Invaders' y sorteando minas como Luke Skywalker... Dediqué tantas horas a aquel universo que si me miro en los bolsillos probablemente todavía encuentre alguna libélula. Un juego complicado, donde el doble salto es triple mortal con tirabuzón y las distancias entre puente de madera y puente de madera son mucho mayores de lo razonable. Quizá esa sea la gracia de los *platformers*: el espacio entre salto y salto como mantra, como símbolo de todo lo que implica reto y superación, el hueco que identifica tanto a veteranos como neófitos para engullir a los segundos y encumbrar a los primeros. Cualquiera diría que ya no se hacen juegos como los de antes, pero volviendo a la cabecera os confesaré por qué: porque aquellos eran inmediata consecuencia del tiempo en el que fueron creados; los que se hagan ahora no serán ni mejores ni peores, simplemente diferentes.

Unturned

por Víctor Paredes

Siendo sincero, no puedo creer que esto sea lo que queda de nuestra civilización. Conforme pasaba el tiempo, los rumores de que los fallecidos regresaban al mundo de los vivos y se alimentaban de ellos empezaron a expandirse por internet como si fuese una broma a gran escala, similar a la que antaño se realizó por radio sobre La guerra de los mundos, la que tanta histeria levantó. Todo parecía normal hasta que el ejército empezó a evacuar personas de las ciudades debido a que la plaga estaba llegando poco a poco a las grandes capitales, zonas muy difíciles de controlar ante un problema de tal envergadura. Todo el mundo creía que su culo estaba a salvo mientras las fuerzas militares les protegiesen, pero no me dejé engatusar por falsas esperanzas y preferí quedarme en casa, alejándome de las masas. Al poco tiempo, pude comprobar que esta fue la decisión más acertada que he tomado en toda mi vida.

Tras una semana de auténtica soledad, mi conocimiento sobre lo que sucedía fuera de mi hogar fue reduciéndose debido a que los medios empezaron a desaparecer, hasta el punto de que la radio era la única forma de mantenerse informado. Lo más inquietante fue enterarme de que la zona segura donde enviaron a las personas que residían en los alrededores no resistió el imparable e infatigable avance de los muertos vivientes. El ejército sucumbió ante las oleadas de zombis que se formaron por agrupar a tanta población, acelerando su expansión a un ritmo alarmante, dejando claro que nadie estaba a salvo. Al parecer, según se contaba en las últimas retransmisiones, muchos atribuían el origen de todo este caos a un castigo divino, pero como nunca he sido creyente prefiero definirlo como una gran putada. También daban detalles de cómo se propagaba: tras recibir varios mordiscos o arañazos, si la víctima seguía con vida, una terrible afección azotaba su sistema matándola a los pocos minutos; aunque fuese una cosa u otra acababa regresando a la vida como uno de ellos, rechazados del descanso eterno, para vagar por el mundo buscando otros humanos de los que alimentarse o infectar.

Siendo realista, el miedo me dejó paralizado la primera vez que vi a uno de esos seres, el cual dedicó una gran parte del día a golpear la cancela de mi patio con gritos agonizantes, como si tratase de entrar. Esas horas me hicieron pensar en que no estaba seguro en ningún lugar y, conforme pasase el tiempo, si toda esta locura no se solucionaba tendría que demostrar tenerlos puestos en su sitio y aventurarme a buscar provisiones regularmente. Parecía torpe, por lo que decidí dirigirme hacia él empuñando como arma un viejo hacha que utilizaba para cortar leña cuando todavía tenía una chimenea en casa, antes de pasarme al aire acondicionado, y hundí la hoja sobre su pecho. Poco tiempo tardé en percatarme de que un golpe en la cabeza era lo más sencillo para acabar con ellos, cosa que confirmé en escasos minutos cuando dos más de estos seres acudieron atraídos por el ruido



de mis golpes. Esto no es más que el principio de un duro y aterrador día a día.

Unturned es un nuevo Free To Play que podemos encontrar dentro del catálogo de Steam. Mezcla Minecraft y DayZ en una batidora, dando como resultado una obra del género de supervivencia dentro de un mundo en pleno apocalipsis zombie que ha sido desarrollado por un prometedor chico de 17 años (Nelson Sexton), demostrando claramente que con esfuerzo y dedicación uno puede alcanzar grandes resultados en el campo de los videojuegos.

Aunque a simple vista pueda parecer un título simplón, no hay que dejarse engañar, ya que toma ciertas características bastante potentes de los dos juegos que han influido en elproyecto. La tarea principal no sólo se basa en sobrevivir a la infinidad de zombis que se encuentran vagando por el mundo: en Unturned también debemos recolectar materias primas para construir una gran variedad de utilidades que nos facilitarán la supervivencia, cultivar alimentos, y cazar o saquear todo lo necesario para subsistir de los restos de nuestra civilización, ya que seremos esclavos tanto de la salud de nuestro personaje como de su hambre, sed y, por supuesto, necesidad de medicinas, entre las que destacan las esenciales para combatir la enfermedad que nos transmiten tanto los muertos vivientes como consumibles en mal estado. Como es obvio, el juego nos obliga a ir de un lugar a otro para reabastecernos continuamente; el mundo está repleto de elementos útiles, y con el paso del tiempo (o cada vez que se vuelve a entrar en la partida) reaparecen.

Otro factor imprescindible para profundizar en la obra es acabar con todos los zombis posibles y no perecer en el intento, para así ir ganando experiencia y subir ciertas habilidades que marcarán una enorme diferencia en la cruzada; aunque también otras tareas otorgan puntos, al estar el mundo repleto de estas criaturas éstas la fuente más rentable y renovable. Eso sí, no recomiendo lanzarse a acabar con ellos a lo loco, ya que tenemos un quinto factor que influirá en el estado del personaje: la resistencia, que se gastará mientras el personaje corra, utilice el golpe fuerte o salte, y cuya carencia puede conducir a la muerte. Al morir perderemos prácticamente toda la experiencia reunida además de dejar esparcido por el suelo todo nuestro inventario, por lo que habrá que regresar desde el punto de reaparición para recuperarlo todo.

Actualmente Unturned se encuentra en desarrollo y, aunque le queda todavía trayecto para llegar a estar completo, en este estado puede dar horas de entretenimiento garantizadas de forma gratuita. Eso sí, también existe un pase para la versión oro que en el futuro otorgará ciertas mejoras a sus usuarios, sin contar el merecido precio que se merece su desarrollador por un trabajo tan excelente: no estaría de más premiarle por traernos una obra que, al menos a mí, me ha sacado una sonrisa de oreja a oreja.


Nintendo GAME BOY™
ECT
START
B
Nintendo GAME BOY

Los juegos del verano

por David Molina

Un año más, las luces del pueblo se encienden. Tus vecinos de aquella tierra lejana a tu afincado hogar decoran las calles para tu llegada. Bueno, eso te decían tus padres.

Las maletas están ya en el coche, has calculado con tus amigos cuánto va a conducir cada uno y si es necesario llevar algo de alcohol en el coche para ir empezando la fiesta por vuestra cuenta. Todo está preparado para hacer un viaje al pasado, a la niñez. Un viaje a los recuerdos.

En el trayecto, emocionado por ir con tus amigos al lugar de tu infancia, vas contando anécdotas: las largas partidas en las recreativas del bar, esas noches de acampada a la orilla del río, las muchachas del pueblo bailando al sonido de la orquesta. Esperando a que regreses, como si el tiempo se hubiera congelado tras tu última visita.

Tras varios años sin veranear en el pueblo, todo te trae un sentimiento de añoranza. Por fin has vuelto a aquel maravilloso rincón, y allí esperas encontrarte con tu primer amor.

Nada más llegar, empezáis a preparar lo más importante; la cerveza rápido a la nevera, desembolsar el hielo para preparar el primer cubata y, después de repartir las habitaciones, sacar todas las maletas del coche.

Invitas a dar una vuelta por el pueblo para bajar la comida, pero tus amigos no son kamikazes: en pleno agosto, a las cuatro de la tarde, no es un buen momento para ir dar una vuelta; pero claro, estás emocionado y eso no te va a parar, así que agarras el sombrero de paja de tu abuelo y sales a la calle. Tu primera incursión te lleva a la plaza; no hay ni un ser vivo por las calles, el sol espanta hasta las moscas y sólo te acompaña el cantar de las cigarras. Por suerte para ti, el bar de Pepito está abierto.

- Buenas tardes Pepito, ponme una cerveza.

- ¡Caramba! Tú eres el nieto del Padrino, ¿no? Cuánto has crecido machote, la última vez que te vi estabas hecho un canijo y mírate, todo un hombretón ahora. ¿Seguro que puedes beber cerveza ya?

- Calla, viejo verde, y ponme una.

Entre carcajadas y cervezas, aquel hombre que

tanto alegró tus fiestas te puso al día. Julieta se había ido a la ciudad a probar suerte: dicen que entró en Derecho y se echó un novio francés. Francisco y Dani, los gemelos, continúan en el taller de su padre, que habían heredado tras su muerte. La pandilla con la que tanto viviste se había disuelto con el tiempo.

- Dime, Pepito, ¿seguís teniendo las recreativas escondidas en el almacén?
- ¿Aquellas cacharras que tanto os gustaban? Claro, siguen siendo las mejores. Últimamente me han dado problemas con la corriente, pero siguen funcionando.
- Es que he venido con unos amigos, y cuando les dije que tenías un par de estas reliquias no dudaron en bajar aquí.
- Bueno, junto al billar, eran vuestras mejores armas para ligar. Todavía recuerdo como os mirábais Julieta y tú, siempre pensé en que os casaríais.

Por la puerta entró un murmullo ensordecedor y eso sólo podía significar que te habían encontrado.

- O sea que no ibas a dar una vuelta, sino a empezar a beber sin nosotros. Esto sólo te lo perdonamos con una ronda.
- Calla y entra al almacén, que Pepito tiene una sorpresa para vosotros.

La sonrisa esbozada en sus caras era puro gozo para mí, ya sabían lo que les esperaba dentro de aquella puerta chirriante y no podían esperar más.

- ¡La madre que te parió! ¿Cómo coño no hemos venido antes a tu pueblo? Esto es un puto santuario.
- Nunca me hacéis caso, y llevo ya años diciendo de bajar.

Ante ellos, tres muebles bien conservados junto al billar para nuestro uso y disfrute. Me temblaban algo las manos cuando cogí de nuevo aquellos controles, muchos de mis recuerdos estaban junto a esas máquinas que ahora zumbaban otra vez como antaño. Las horas junto a esos muebles pasaron como si fueran segundos; el sonido de aquellos mandos, la luz de los monitores, todo me llevo a una época donde mi mayor tiempo se lo dedicaba a batir los records del vecino, a proclamarme campeón del pueblo y a hacer Fatalities mientras buscaba otra moneda que gastar en la siguiente máquina. Recuerdo peleas y fiestas, recuerdo el humo y el alcohol que bailaban por aquel bar, el fútbol a todo trapo mientras gritábamos Hadouken. También recordé las collejas de mi padre por haber cogido de su monedero alguna que otra moneda de más a escondidas para gastar en otra partida. Dulces y amargos recuerdos que aquellas máquinas sabían transmitir, transportándote a través del tiempo.

- ¡Niños! Deberíais ir pa' casa ya, antes de que se os coman las horas y empiecen los fuegos.

Nos costó abandonar aquel lugar, pero habíamos venido también para disfrutar de las fiestas, así que cena rápida, un poco de alcohol y vuelta al centro del pueblo.

Aquello sí que no había cambiado nada, la banda tocando las canciones de siempre y mientras, los fuegos retumbaban en cada calle de aquel pequeño lugar. Olor a sardinas, risas, gritos… Todo era igual y, entre toda aquella multitud, no podía creer lo que estaba viendo: los niños del pueblo enganchados a una Game Boy. No podía dar crédito, ¿era aquello verdad? Froté mis ojos mientras me acercaba a ellos, quería saber qué les había llevado hasta ella; hoy en día sólo veo niños matando soldados e insultando con facilidad.

- ¡Eh! ¡Tú! El de la camisa floreada.
- Perdona, ¿nos conocemos?
- Madre mía, sí que te ha afectado el humo de la ciudad. ¿De verdad no sabes quién soy?

La verdad es que sabía quién era aquella chica, pero no podía salir de mi asombro por la belleza en la que se había convertido.

- ¿Julieta? En serio, ¿eres tú de verdad? Me cago en la… Pero mírate muchacha, ¿dónde has estado

estos años? Ahora me dirás que eres modelo, porque…

- Anda calla gañan, sácame a bailar que me han dejado sola.

Aquel nuevo reencuentro fue una delicia, aunque volver a acariciar esas curvas de infarto no se podía comparar con el placer del anterior reencuentro con las recreativas; aquella sensación seguía grabada en mis manos y mis retinas.

- ¡Oye Julieta! ¿Sabes si mi abuelo guardó en el trastero aquella caja que le diste cuando me fui? He venido con unos amigos y nos gustaría sacar el polvo a aquella pequeña joya.

- Pues la guardé yo allí, así que si no ha hecho limpieza debería estar.

- Pues deberíamos comprobarlo ahora. Llamo a éstos y voy.

- Déjalos, que están bastante tocados. Vamos a mirarlo y volvemos.

Entre risas y demás, el camino a la casa fue corto. El trastero estaba bastante oscuro y polvoriento, pero Julieta encontró la caja. Me la dio y, tras ponerla a la luz, un soplido bastó para sacar todo el polvo acumulado por los años.

- ¡Bingo!

- ¿Quieres probarla ahora? Quizás así te quitas una cosa de encima mañana cuando se te pase la resaca.

- ¿No te esperan tus amigas?

Y aquel beso para cerrarme el pico fue lo único que necesitó para sacar de la caja aquella Super Nintendo y conectarla en la televisión de tubo que había en el salón. La añoranza por los años pasados había desaparecido. Todo seguía igual, pero con nuevos amigos. El tiempo en aquel pueblo no pasaba como yo creía, así que como antaño volvía a estar con Julieta de nuevo, peleando para ver quién era el verdadero campeón en 'Street Fighter II' en el pueblo.

- Te volvemos a dejar solo un momento y desapareces. Que si querías estar con "¡Vaya menudo pivón!", sólo debías decirlo.

- No sabes ni hablar, ¿cuánto habéis bebido? Venid, hemos encontrado la Super Nintendo que dejé aquí.

La sacamos fuera, pusimos la televisión con unas sillas en la entrada a la casa, y aquella primera noche de verano nos transportó en el tiempo a nuestra niñez. El recuerdo del primer beso, las noches sin dormir jugando en la calle. Todo lo que amaba de aquella época, de nuevo lo estaba reviviendo.

Pero qué es sino eso el verano. Tiempo para desconectar de la ajetreada ciudad, de las horas insufribles frente a aquel profesor que te suspende los parciales o el jefe malhumorado de turno que te echa bronca por no hacer bien su trabajo. Es la época anual en la que el tiempo nos deleita con sus mejores momentos, libres de obligaciones y deberes. Con este "relato" sólo he querido honrar al que podría ser un verano cualquiera con amigos; reencuentros con el pasado y con el presente, experiencias que el verano nos deja realizar y aprecia. No quiero dar ningún mensaje onírico con esto, sólo invitar a cada uno de los que habéis logrado llegar hasta aquí a que volváis siempre a vuestra niñez, a esos juegos que os marcaron. Que volváis y disfrutéis en el contexto en que mejor recordéis aquellos tiempos pasados.




DUNWALL
WHISKEY

La licorería del videojuego

por Juanma García

Eres un borracho, y lo sabes. Sí, admítelo y no tengas miedo, es algo sorprendentemente común, y es más, muchas personalidades históricas fueron unos borrachos como tú o como yo; sin ir más lejos, mira a Hemingway, uno de los escritores de más repercusión a lo largo de la historia, y que hasta se permitió dedicar la famosa frase: My mojito in La Bodeguita, my daiquiri in El Floridita.

Pero ser borracho es tan común como los tutús rosas que llevan los participantes en despedidas de soltero, o la vieja que ves haciendo topless en la playa y te produce mucho rechazo. Todos somos borrachos, o al menos lo hemos sido alguna vez en la vida.

El alcohol gusta a todo el mundo, solamente hay que buscar el punto exacto de sabor donde tu paladar se sienta a gusto. Se nos puede presentar una bebida fuerte y aborrecerla con toda nuestra alma; pero, como se suele decir, a nadie le amarga un dulce y hay diferentes optativas por las que apostar.

Los videojuegos pueden ser perfectamente compatibles con la manera que tengo de ver el alcohol. Éstos poseen la capacidad de tener un gusto tan variopinto como los cocktails, los cubatas, los chupitos o vete a saber qué. Y además, por si fuera poco, cuando bebes alguna que otra cosa para aumentar tu alma beoda, te das cuenta que esa bebida puede ser perfectamente un recordatorio de un videojuego. En Game Report ha llegado el verano –aunque ya esté pegando sus últimos coletazos– y os proponemos unos cuantos ejemplos de bebidas alcohólicas que recuerdan a videojuegos: lo mismo te acabas pidiendo algo de nuestra humilde selección al terminar la lectura.

Demonio de Aries ('Dark Souls')

Un buen pelotazo en tus partes. Así se pueden definir ambas cosas. Cuando el título de From Software se puso por primera vez ante mis ojos, rememoré la primera vez que había tomado un chupito de absenta, pues la sensación fue la de llevar a mí con miedo lo que otros me habían infundido como algo duro y sólo para fuertes de mente. La absenta me quemó como si hubiera bebido gasolina, pero a día de hoy me he acostumbrado, y de hecho es algo con lo que me gusta empezar la noche. 'Dark Souls' es quitarte el miedo y disfrutar de una bella obra, acostumbrarte a la muerte y levantarte para luchar otra vez.

Se prepara con: Absenta y mucho estómago.

Acechador de llamas ('Demon's Souls')

Si ya de por sí la absenta repele a más de uno con solo oír su nombre, cuando aparece la absenta con tabasco el mundo ya se paraliza, y duele con solo ver que alguien se la toma. Este chupito arde en la boca de tal manera que recuerda a los momentos más tediosos del juego más difícil de la saga Souls. ¿Tienes narices a probarlo?.

Se prepara con: Absenta, tabasco y agua cerca para la posterior muerte.

Isla Paradiso ('Los Sims')

Relajante y dulce, un cocktail perfecto para acompañar las noches en casa; eso sí, sólo si te has cansado del primer punto de este artículo. El Malibú con piña es casero, suele gustar e invita a degustarlo mientras te estás entreteniendo viendo una película, o jugando a algo tranquilo: por ejemplo a 'Los Sims', la cosa más casera del mundo y, por qué no decirlo, una de las más femeninas del sector.

Se prepara con: Malibú, zumo de piña y una rodaja de lima.

Centauro del desierto ('Red Dead Redemption')

Es muy obvio, pero no vaya a olvidar usted, querido lector, el placer que se halla en tomarse un lingotazo de whisky con un sol radiante y miles de forajidos alrededor ideando sus planes. Más de uno se tomó John Marston para sobrevivir a la dura vida del Oeste, que le pegaba tan fuerte como el sabor del whisky más feroz de toda la ciudad. Esta es una bebida sólo para hombres y mujeres de verdad, y si ya le añades un poco de tequila no hay quien pueda sobrevivir a esto.

Se prepara con: Whisky, tequila y un poco de agua si quieres rebajar el duro sabor.

Vampire Kiss ('Castlevania')

La saga más vampírica de todos los tiempos forma un universo donde la sangre se junta con las ganas de algo fresco e innovador con cada entrega que llega. Es por eso que en este cocktail os presento la combinación perfecta entre el elemento principal, que es la sangre, y el toque fresco que es la ginebra. Si le quieres añadir un toque más oscuro a tu bebida de 'Castlevania', tan solo tienes que añadirle un chorro de licor de mora y ya está, tendrás todo listo para sentirte Drácula sediento de sangre.

Se prepara con: Ginebra, licor de mora y un toque de coñac.

Amor tropical ('Tropico')

¡Viva El Presidente, y más si nos invita a unos buenos mojitos en sus islas paradisíacas! El mojito de plátano es perfecto para recordar esta saga, donde tendremos que dirigir una isla paradisíaca para convertirla en el mejor lugar donde hacer turismo o, quién sabe, tal vez vivir. Tropico es refrescante, relajante y muy exótico, tanto como la bebida con la que lo comparamos.

Se prepara con: Mojito preparado, licor de



plátano, azúcar moreno, hielos machacados y hierbabuena fresca.

El delirio de Rockman ('Mega Man').

Basándonos en el nombre original de este simpático héroe azulado, se nos ocurre un cocktail que combine el azul eléctrico tan característico de la saga con el dolor y la dificultad que produce enfrentarse a cualquier parte de ella. Es por eso que tal vez este cocktail te ayude a prepararte para alguno de los juegos si todavía no has tenido la oportunidad de enfrentarte a uno.

Se prepara con: Vodka, curaçao azul o Blue Tropic, poco hielo y dos cerezas que añadan un toque rojo a la bebida.

El devorador de mundos ('Skyrim')

Alduin ha regresado, y nuestro deber como Sangre De Dragón es detenerlo. De todas formas, al tener tiempo de sobra para derrotar al enemigo, podemos prepararnos un cocktail en su honor en cualquiera de las tabernas que nos ofrece el videojuego. Usando sus colores principales y ese toque de fuego digno de un dragón de su calibre, nos quedará un trago perfecto para entrar en caliente y enfrentarnos a cualquier peligro. ¡Fus Ro Dah!

Se prepara con: Jägermeister, Coca-Cola y una rodaja de naranja.

Tinglemanía ('Tingle's Rosy Rupeeland', 'The Legend Of Zelda')

Para pensar en algo relacionado con el peculiar Tingle, debemos pensar en un aspecto limpio, pero que a la vez haga un guiño a la naturaleza. Eso sí, por supuesto, no le puede faltar su globo rojo, y en este chupito que contrasta sabores fuertes y suaves es toda una delicia para el paladar. ¡Tingle, Tingle, Kooloo-Limpah!

Se prepara con: Licor de melón, tequila, vodka, una cereza roja y canela en rama.

La perdición de GlaDOS ('Portal')

Ay, mi amada GlaDOS, foco de la misantropía absoluta en el videojuego y uno de los personajes con más carisma que he visto nunca. Recuerdo que una vez decidí invitarla a unos chupitos, y desde entonces la pobre, inundada por una sensación muy extraña, ve esos portales azules y naranjas salir de todos lados. Vagamente puedo recordar que los ingredientes eran los que acompañan el final de estas líneas. Como nota importante, decir que se deben tomar de seguido.

El primer chupito se prepara con: Zumo de naranja (1/3 del vaso) y tequila (2/3 del vaso).

El segundo chupito se prepara con: Blue Tropic (1/3 del vaso) y tequila (2/3 del vaso)

¿Os habéis refrescado o muerto con alguna de las bebidas que os hemos presentado? Son muchas las que la licorería de Game Report tiene preparadas, pero también queremos que el público dicte algunos ejemplos que se le vayan ocurriendo. Sí, sí, eso te incluye a ti. Te proponemos que nos envíes a nuestro Twitter (@GameReport_ES) cocktails, chupitos o bebidas basadas en videojuegos con el hashtag #LicoreríaDeGameReport. Os esperamos.

Cuestión de escala

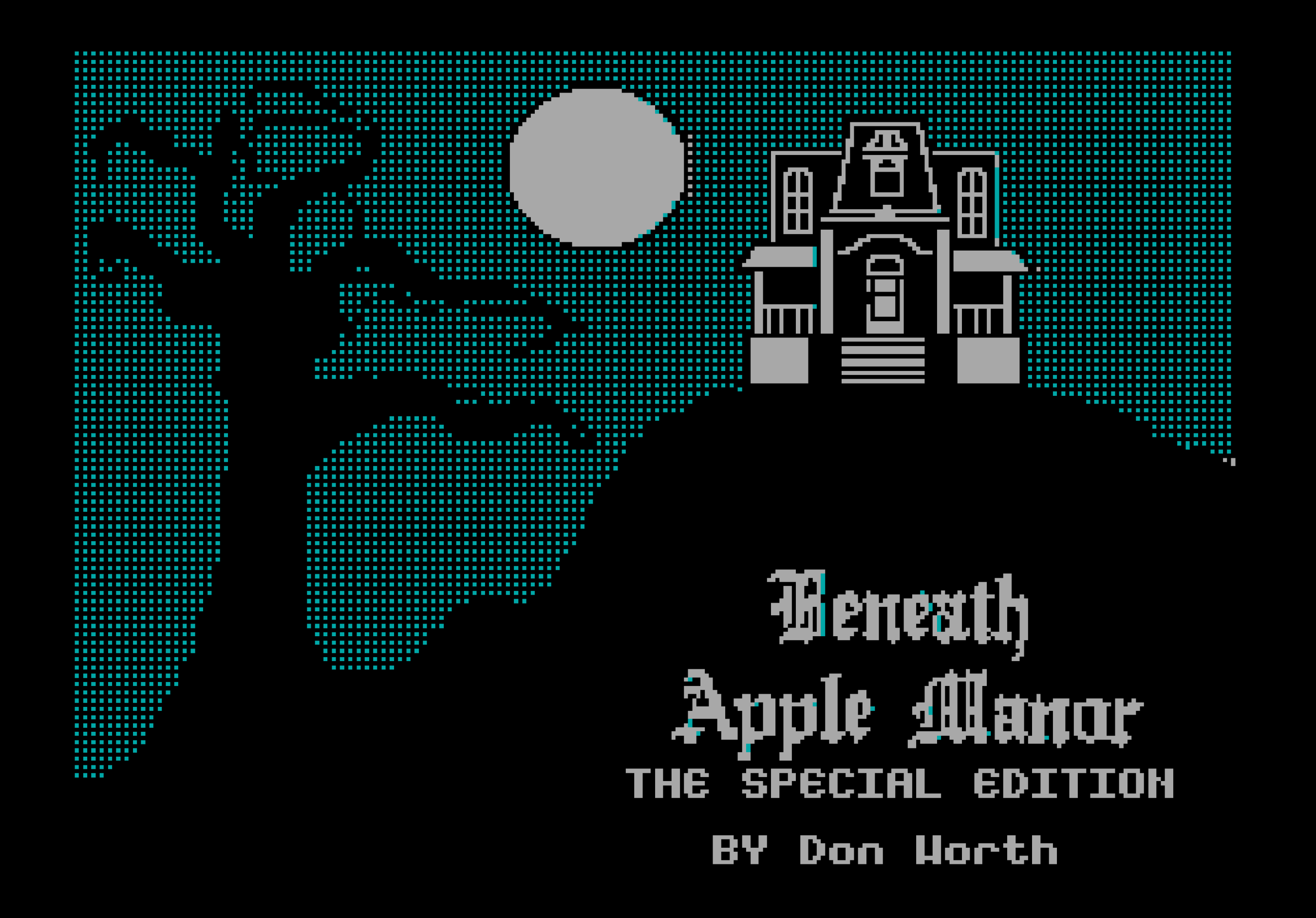
por Pablo Saiz de Quevedo

Desde que hacer videojuegos es una profesión, los desarrolladores llevan luchando contra el problema de afinar la dificultad de sus creaciones, y fracasando por exceso o por defecto. A medida que el oficio (¿o es un arte?) evolucionó, apareció una aparente solución a tal problema: la dificultad dinámica, una serie de trucos de programación y triquiñuelas en las reglas que permitían al juego adaptarse a la habilidad del jugador, apretándole las clavijas si era más diestro y relajando la presión en caso de que fuera un novato. Y pocos géneros se prestan a la dificultad dinámica como los juegos de rol y sus derivados, porque desde sus orígenes llevan aplicando una de sus formas más famosas y polémicas: la escalación de nivel.

¿En qué consiste? Es una técnica por la que los enemigos a los que se enfrentan los personajes jugadores mejoran sus capacidades y equipo a la par que ellos lo hacen, asegurando así que los encuentros siempre son desafiantes y, al mismo tiempo, que los despojos de la batalla que reciben los protagonistas son lo bastante poderosos para ayudarles en los siguientes encuentros. En el rol de mesa, los Directores de Juego llevan aplicando esta técnica en sus múltiples variantes casi desde que Gary Gygax y Dave Arneson inventaron el hobby a principios de los años 70, y juegos como Dungeons & Dragons 3ª Edición han centrado su diseño de encuentros de combate en proporcionar herramientas adecuadas para escalar su nivel al de los personajes jugadores. En el rol para ordenador y consola, esta técnica tiene que ser automatizada, al ser la máquina quien hace el papel de Director de Juego; y en esta automatización, el diablo, como reza el dicho anglosajón, está en los detalles.

Una respetada tradición

Si bien ha sido Bethesda Softworks, con sus juegos de la saga The Elder Scrolls y con 'Fallout 3', quien ha popularizado esta técnica, lo cierto es que es casi tan vieja como el hobby; algo que no debería resultar extraño, dado que los juegos de rol fueron uno de los primeros géneros en conocer


Beneath
Apple Manor
THE SPECIAL EDITION
BY Don Worth



una adaptación electrónica. El que puede que fuera el primer juego en emplearla fue 'Beneath Apple Manor', un título de 1978 precursor del archifamoso 'Rogue', y que ajustaba el nivel de las criaturas en cada nueva planta en función del nivel del personaje jugador al entrar en ella. Desde entonces, otros roguelikes aplicaron trucos similares, siendo el más famoso de ellos el mítico 'Nethack'.

En otros derivados electrónicos del rol de mesa, la escalación de nivel tardó algo más en ganar popularidad, pero acabó por hacerse sitio. El rol japonés dio ejemplo de su aplicación con las series 'Lunar' y 'Romancing SaGa', así como con el título aislado 'The 7th Saga', pero el máximo popularizador de la técnica en este subgénero sería 'Final Fantasy VIII'. El rol occidental (es decir, dejando aparte los roguelikes) tardó bastante más en emplear la escalación de nivel, empezando con 'Baldur's Gate II' y el título de culto 'Anachronox', y dándole fama con la mencionada saga The Elder Scrolls, en especial con el cuarto título de la saga, 'Oblivion'. Entre los juegos de rol multijugador masivo, 'Dark Age of Camelot' fue pionero, como lo fueron a su vez 'Tactics Ogre' y 'Final Fantasy Tactics' en el campo del rol estratégico. Los action RPG acabaron contagiándose a través de la segunda parte de 'Sacred' y del menos conocido 'Silverfall', y de ahí pasó a la acción en primera persona de la mano de híbridos como 'Hellgate: London', 'Borderlands' o 'Dead Island'.

De este modo, vemos que hoy en día es fácil que, si un juego mide la progresión del personaje por niveles, es frecuente que incluya alguna forma de escalación de nivel; algo que, desde el punto de vista de algunos aficionados, en especial los amantes del rol computerizado de "vieja escuela", es un terrible error.

¡Truman Burbank, has subido de nivel!

El principal argumento contra la escalación de nivel es que es una técnica que le roba verismo al entorno de juego. En un juego sin escalación de nivel, hay zonas con enemigos más fuertes y débiles, y es posible para el jugador encontrarse con monstruos demasiado fuertes para que pueda vencerlos o demasiado débiles como para suponer la amenaza, lo que ayuda a preservar la ilusión de un mundo vivo e independiente de sus acciones; además le da un toquecito de suspense y peligro a la acción, que siempre es bienvenido. Si los enemigos del juego suben en grado de amenaza a medida que lo hace el jugador, esta ilusión se quiebra, devolviéndonos a la realidad de que el entorno existe sólo para servir de escenario a nuestras aventuras; y, a diferencia de Truman Burbank, nosotros no podemos escapar a una realidad mejor si no es poniendo otro juego.

El otro gran argumento en contra es que es fácil que el equilibrio entre el nivel del jugador y sus enemigos se rompa, sobre todo si es posible mejorar al personaje con habilidades no combativas: bastaría dedicar un nivel a subir su elocuencia, su capacidad de regatear o su talento para los primeros auxilios, para encontrarse con que los



enemigos que antes eran asequibles se han convertido de repente en titanes casi invencibles. Aquí ya no sólo estamos en el Show de Truman, sino que navegamos en el yate zarandeado por la tormenta en el que intentaba huir al final de la película. Este defecto tiene consecuencias más serias que el anterior, porque uno puede encogerse de hombros y seguir disfrutando del juego si los enemigos suben de nivel con el personaje jugador, pero es difícil seguir divirtiéndose cuando cada mejora de nuestro avatar hace que los combates se vayan volviendo imposibles.

El que estos defectos, sobre todo el segundo, figuraran de manera prominente en los dos juegos que más han contribuido a popularizar la escalación de nivel entre el público ha contribuido, sin duda, a la mala imagen que tiene. 'Final Fantasy VIII' es un juego con múltiples problemas (dependiendo de a quien pregunte uno, claro está), pero uno de los más marcados era el del modo en que implementaba la escalación de nivel: si uno dedicaba las primeras horas del juego al clásico grindeo de niveles para potenciar a los personajes, se arriesgaba a sufrir una desagradable sorpresa al descubrir que los primeros jefes finales habían sido potenciados hasta convertirlos en imposibles de vencer; en especial cuando el nivel de los monstruos se calcula por el nivel del protagonista, Squall, que es el que más tiempo permanece en el grupo. 'Oblivion', por su parte, quedó para la posteridad como un ejemplo de libro de ambos problemas: salteadores de caminos vestidos con armaduras que cuestan el rescate de un rey, visitas a los planos daédricos que empezaban con combates difíciles y se volvían infumables (o se convertían en una variante nada graciosa de 'El show de Benny Hill'), y la casi obligación de optimizar cada subida de nivel al milímetro o tener que abandonar la partida.

Y sin embargo, la mala fama que tiene la escalación no es del todo merecida: bien empleada, puede nivelar la curva de dificultad y mejorar la experiencia de juego, y asegurar que el jugador nunca ve las cosas demasiado fáciles sin dejar de hacerle sentirse más poderoso con cada nivel. La prueba es que múltiples juegos, adorados por público y crítica, aplicaron esta técnica sin que nadie (o casi nadie) se quejara.

¿TÚ TAMBIÉN, JUEGO MÍO?

Aficionados al rol para ordenador: ¿Cuántos han jugado al 'Baldur's Gate II'? ¿Y cuántos sabéis que este juego, considerado una de las cumbres del RPG y un clásico del género, aplicaba la temida escalación? Pues así es, y si no es un hecho tan conocido es porque Bioware la empleó con moderación. Dicha escalación de nivel afectaba sólo a los encuentros aleatorios que el grupo de aventureros sufría a veces durante su tránsito entre zonas del mapa de juego, dándole un toque extra de riesgo e incertidumbre a cada cambio de escenario sin tocar demasiado la curva de dificultad global.

O volvamos a Bethesda, que tan hondo metió la pata con 'Oblivion'. ¿El anterior juego de The

Elder Scrolls, 'Morrowind'? También usaba la escalación de nivel de manera parcial, limitándola a los encuentros aleatorios en exteriores; esto tenía el incómodo efecto secundario de enfrentar al jugador cada cierto tiempo con los molestos cliff racers, verdadera plaga para cualquier fan veterano del juego, pero dotaba los viajes por el mundo de un componente de riesgo y aventura inesperada comparable al del mencionado 'Baldur's Gate II'.

Los dos ejemplos mencionados, así como los de juegos como 'Final Fantasy Tactics' y sus secuelas, funcionan en parte porque limitan la escalación a encuentros de combate concretos, normalmente los ajenos a la línea argumental del juego o los que suponen enfrentarse a un jefe final; eso sí, no es una garantía de éxito, pues 'The 7th Saga' hizo lo mismo con algunos de sus jefes finales (los competidores del personaje principal elegido por el jugador), y lo hizo tan mal que convirtió las batallas contra ellos (casi todas opcionales, a Dios gracias) en las más insoportables de todo el juego con diferencia.

También es posible hacer bien la escalación de nivel completa, la mejor prueba es Fallout 3

Pero también es posible hacer bien la escalación de nivel completa, y la mejor prueba es la producción de Bethesda tras su fiasco con 'Oblivion'. Su siguiente juego, 'Fallout 3', escalaba los enemigos por áreas en función del nivel del personaje al entrar, lo que permitía a los jugadores que encontraban una oposición demasiado fuerte retroceder a áreas más seguras hasta que tuvieran suficiente nivel y equipo; de lo bien que salió este método de escalación da fe que la desarrolladora lo empleara en la siguiente entrega de The Elder Scrolls, 'Skyrim', que hizo olvidar a los fans el mal trago del juego previo. Bioware hizo otro tanto con 'Dragon Age: Origins', basándose en establecer unos niveles mínimos y máximos para cada zona (entre los que fluctuaría la escalación) y marcar algunos enemigos como escalados sin límite de nivel; el hecho de que todos los personajes jugables, tanto dentro como fuera del grupo principal, subieran de nivel a la par que el protagonista limitaba cualquier riesgo de un efecto Oblivion.

Hecho para la acción

Donde la escalación ha conocido especial fortuna ha sido en los action RPG y derivados. La necesidad de acción frenética casi constante, de un desafío que esté siempre a la altura del jugador, y de que cada mejora del avatar de juego aumente su capacidad combativa se amoldan a las ventajas que ofrece la escalación de nivel mejor aún que el rol tradicional, y con menos riesgos de picos de dificultad inesperados.

Tanto los clones más literales del 'Diablo' (por ejemplo, 'Silverfall') como aquellos que mezclan su influencia con la acción en primera persona (en concreto, los dos 'Borderlands' y 'Dead Island') logran valerse de este recurso para encontrar el equilibrio entre desafío, sensación de poder y recompensa que hace de este género el equivalente jugable de la droga más dura; en concreto, los 'Borderlands' emplean una fórmula similar a la de Bioware en 'Dragon Age', mientras que 'Dead Island' escala el nivel de sus enemigos y recompensas al estilo de 'Oblivion' pero sin sus puntos flacos, y unos y otros se vuelven casi imposibles de dejar una vez empiezas a jugarlos pese a lo repetitivo de su acción en algunos momentos.

Dado el éxito de estas franquicias –'Dead Island' está a punto de sacar segunda parte de la mano de Yager, y 'Borderlands' hace lo propio con su 'The Pre-Sequel'– y el buen resultado de 'Skyrim', podemos concluir que la escalación de nivel se ha ganado a pulso un lugar permanente en las cajas de herramientas del RPG y el action RPG, y que tampoco hay que tenerle tanto miedo: como toda herramienta, sólo hay que usarla bien, y parece que hasta Bethesda ha aprendido de su fiasco pasado lo suficiente como para no repetirlo, así que es poco probable que tengamos otro jueguito con efecto Oblivion incorporado en el futuro.





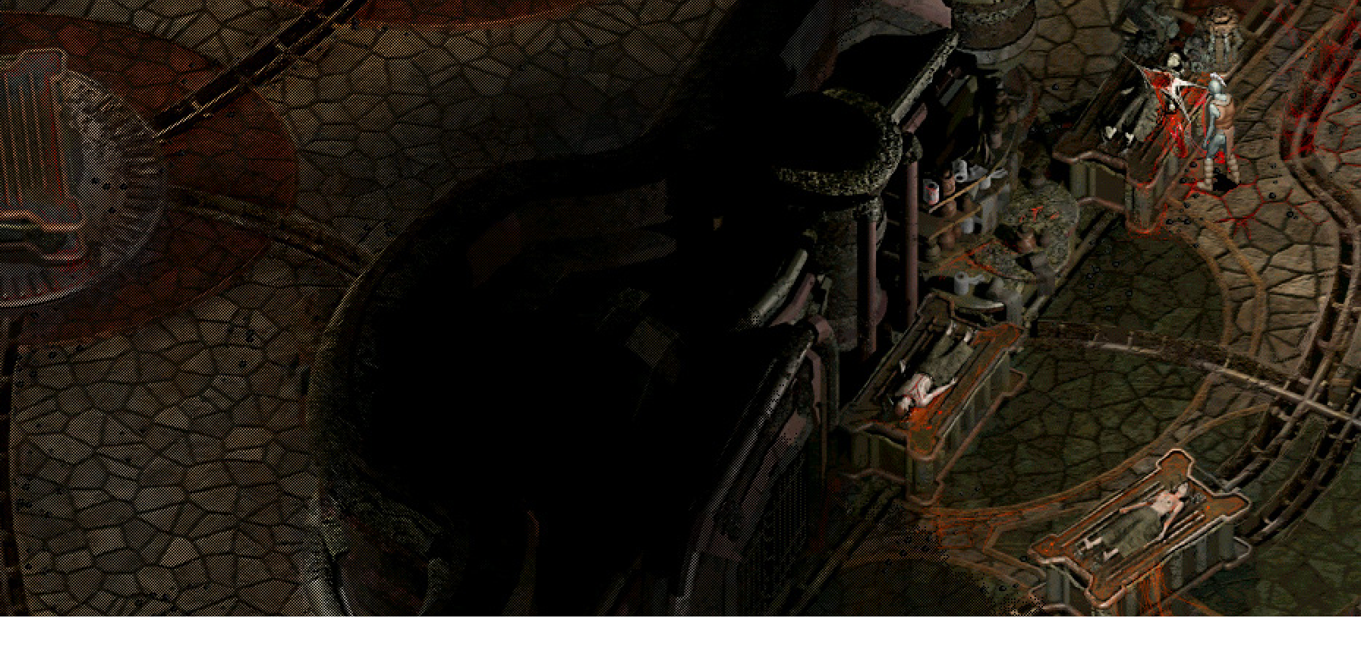
¿QUÉ PUEDE CAMBIAR LA NATURALEZA DEL HOMBRE?

Planescape: Torment

por Victoria Belver

Despiertas solo en un Mortuorio, rodeado de cadáveres malolientes y sin tener ni idea de dónde estás o, incluso, de quién eres. ¿Cómo te llamas? El Sin Nombre servirá, eres un ser inmortal. Una extraña calavera voladora se acerca, Morte, y te lee un tatuaje que tienes en la espalda: parece dirigido a ti mismo antes de acabar en ese tugurio. En resumidas cuentas, te dice que busques a Pharod para recuperar tu identidad, y rápidamente se te plantea tu primer objetivo: salir del Mortuorio. ¿Será con combates o con la fantástica lengua del protagonista? Pronto te das cuenta que esta segunda vía es mil veces más satisfactoria, y no te arrepientes de haber potenciado la inteligencia y el carisma como el atributo más importante en la pantalla de creación de personaje. Ya habrá tiempo de cambiar y explorar: estamos, quizá, ante uno de esos pocos juegos en los que son tus decisiones y acciones las que determinan tu alineamiento, y no al revés. Eres una página en blanco repleta de posibilidades, en la que podrás escribir lo que tú quieras, pero con un protagonista que no está en absoluto vacío. ¿Cómo es esto posible? Tras la pantalla del PC, estás honestamente sorprendido ante todas las situaciones que ofrece ya la primera zona. Y no es para menos. Porque no estás ante cualquier juego, sino ante el mismísimo 'Planescape: Torment', la que posiblemente sea la obra cumbre de Black Isle.

Adentrarse hoy en 'Planescape: Torment' supone meterse de lleno en un mundo denso y trabajado, pero que compensará enormemente a aquél que quiera darle una oportunidad: es increíble, sorprendente... se aleja totalmente de los estereotipos de los juegos de rol y crea un universo tremendamente original en el que nos presentan Sigil, la ciudad de los planos. Cada plano supone un mundo completamente diferente, desde mundos de lava incandescente a zonas caóticas en las que la idea del yo desaparece, todos ellos unidos por el nexo central de la ciudad que nos ocupa. Hay planos infinitos a los que se puede acceder vía diferentes portales, en

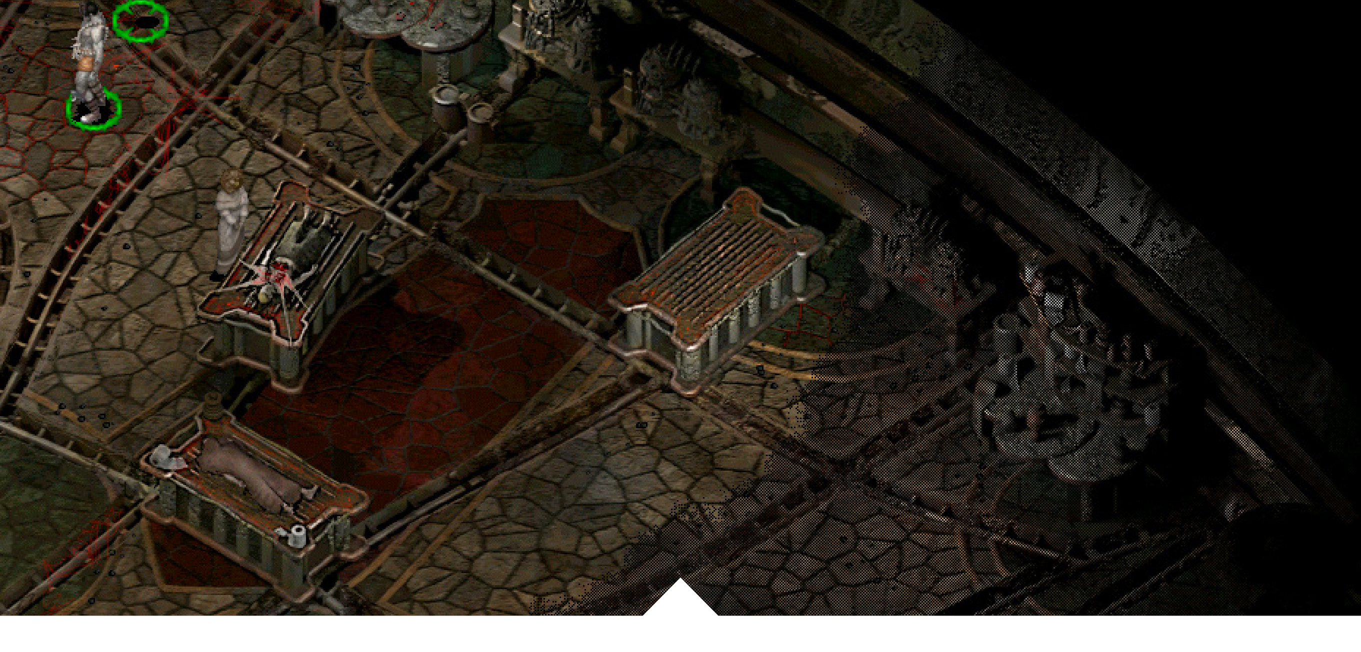


los que se necesita una llave: una frase, un objeto, una acción, un pensamiento... La idea no está del todo aprovechada, pero la mitología propia es tan variada dentro del juego que aquél que disfrute de la lectura sin duda debería apostar por él.

En nuestro viaje conoceremos a los más variopintos personajes, cada uno con su propia personalidad, historia personal, filosofía y alineamiento, cada uno acompañando al Sin Nombre por sus propios motivos. No estamos ante poco más que peones para la batalla, sino ante personajes que aportarán mucho a la experiencia de juego gracias a sus diálogos, a lo llenos de vida que están y a las múltiples situaciones a las que nos llevan (que, en muchas ocasiones, resultan increíblemente cómicas gracias al carisma de nuestros compañeros), pero no por ello confiaremos en ellos inmediatamente. Como en la vida misma, sólo el tiempo y el contacto podrán hacer que el vínculo se vaya estrechando y poco a poco los conozcamos mejor. La calavera voladora, la barriobajera malhablada, el hombre en llamas. Si el Sin Nombre es un protagonista trabajado, pese a su maleabilidad, la mayoría de secundarios están en otro nivel. Es así como, tirando de un fino hilo que nos llevará por diferentes lugares, objetos y personas, iremos acercándonos cada vez un poco más a la verdad oculta tras toda esta historia, no exenta de sorpresas.

El núcleo del juego se encuentra en los diálogos. Montañas y montañas, conversaciones interminables con decisiones cada dos frases, pero alejadas del típico maniqueísmo de esta clase de juegos: no suele haber una opción mejor, y es la filosofía del jugador, o sus valores personales, los que tendrán que decidir qué está bien y qué está mal, pues no es común que haya una compensación mayor por elegir una opción sobre la otra: te puedes encontrar ante dos opciones igual de inmorales, o ante una recompensa tan suculenta que podría merecer la pena cambiar de alineamiento y elegir una opción diferente al rol habitual que toma tu personaje. Es de esta forma que vas pasando por las diferentes misiones del juego (que, jugando con los objetivos principales de forma directa, no debe durar más de veinte horas), y al descubrir sus fascinantes misiones secundarias, tan o más interesantes que la historia principal, acabas perdiendo tardes enteras viendo los posibles resultados. Y es que hay tantos desenlaces, tantas posibilidades, que dan ganas de rejugarlas una y otra vez para ver qué te has perdido, pues más allá de las típicas "opción buena y opción mala" nos encontramos todo un abanico entre ambos extremos.

El abanico es tal, que es posible pasarse la mayor parte del juego sin luchar... algo bastante recomendable, pues nadie es perfecto, y si 'Tor-



ment' tiene un talón de Aquiles son sus combates. Por turnos –aunque se pueden pausar en cualquier momento– y con unas animaciones espectaculares, aunque se pueden volver algo tediosos en algunos momentos. El que quiera mazmorras de goblins y pilas de cadáveres es mejor que busque otra cosa, pues el juego es bastante pausado y, en general, está enfocado a formas más pacíficas de resolver los conflictos. Esto, repito, no quiere decir que por elegir diálogos estemos eligiendo la opción "buena", simplemente permite posibilidades más complejas, sin obligarnos a ello. El propio gameplay es bastante complejo, y las habilidades mejorarán también gracias al diálogo. La fantástica capacidad de Morte de provocar a los enemigos gracias a su piquito de oro mejora cada vez que oímos insultos en cualquier diálogo, por ejemplo, y se hacen continuas alusiones a esto. ¿Tanto detalle para una simple habilidad? Pues es así con todo. Momentos geniales, memorables… Buena parte son opcionales, incluyendo incluso a uno de los compañeros del protagonista. Y eso es lo que lo hace tan grande.

Así pues, ¿es imprescindible jugar a 'Planescape: Torment'? Como en todos los ámbitos, siempre hay obras que si no has visto o leído te señalan con el dedo y eres poco menos que un sucio pecador, y en los videojuegos no somos menos: hay que amar Zelda, haber jugado a 'Half-Life' y odiar los shooters multijugador actuales para que consideren tu opinión un poquito válida en cualquier foro, pues si no cumples ciertos requisitos no sabes nada. O no, pero creo que está claro por dónde voy. Quizá no sea uno de esos títulos que todo el mundo ha jugado (o supuestamente debería), y aunque sea un juego "de culto" gracias al paso del tiempo, no es todo lo famoso que merecería.

Sin embargo, pocos juegos han sido tan profundos, con un trasfondo tan trabajado, con unos protagonistas tan bien escritos y unas misiones secundarias tan memorables. Sencillamente, ya no se hacen juegos así: estamos ante un monstruo de más de 800 000 palabras que no muchos están dispuestos a leer. Los que se atreven encuentran una verdadera mina de oro en lo que se refiere a su despliegue como auténtico juego de rol como los que ya no se hacen. ¿O sí? Actualmente se está desarrollando su secuela, 'Torment: Tides of Numenera'. Y, aunque no llegue al nivel de la leyenda que le precede, siempre será un placer encontrar más juegos que al menos intenten llegar a un nivel parecido de inmersión y profundidad en su mundo. Porque podría ser que 'Planescape: Torment' fuese, sea, y siga siendo el mejor RPG jamás creado… Aunque para gustos colores, claro. Pero que conste: tú te lo estás perdiendo.

Laberintos muertos

por Israel Fernández

Hay una sensación común en todos los humanos que está directamente relacionada con el equilibrio. La percepción espacial —o sea, el grupo de subprocesos encaminados al reconocimiento y orientación del organismo en el espacio— define cómo memorizamos y medimos los recorridos para poder desplazarnos a oscuras a por un vaso de agua, o cómo reconocemos nuestro dormitorio con sólo tocar los accidentes de sus superficies; nuestro cerebro crea una ruta con accesos directos para encontrar rápidamente la información. Pero debido a que se aloja en nuestro compartimento de MPC (memoria activa), tendemos a olvidar con facilidad las medidas de esas topografías tridimensionales. Cuando volvemos de las vacaciones escolares y pisamos el aula después de tres meses, o cuando tras una larga temporada en otra residencia distinta de la habitual nos toca reincorporarnos al trabajo, sentimos vértigo. El espacio se ha sobre-escrito con otra información. Esa sensación deviene por haber emborronado con los nuevos planos el mapa mental que recordábamos.

Por otro lado, está el reverso de personas con una equilibriocepción más desarrollada de lo común; tanto, que cuando viajan a islas o zonas que asumen rodeadas por agua sufren 'Síndrome de Insularidad', pues su cabeza funciona como una excepcional brújula que siempre advierte del terreno que lo rodea (aquí hay mucho de ansiedad y paranoia: obviamente, es una percepción consciente). Estas personas tienden a orientarse con facilidad y recordar las zonas públicas con pequeños detalles —la matrícula de aquel Fiat azul—, y aprovechan las diferencias del terreno para conformar un manual más o menos fiable de todo cuanto visitan. Para bien o para mal, los videojuegos han matado esa sensación de memorizar los espacios, han dejado de crear circuitos inteligentes excusándose en las limitaciones tecnológicas de las máquinas que ejecutaban los juegos, en pos de territorios cada vez más y más grandes.

Hace apenas unos días jugando a 'The Last of Us: Remastered' percibí que, desde el comienzo hasta el opening de créditos, los personajes visi-



Nuestro compañero Loquo recuerda cómo, en su primera partida a Resident Evil 2, una vez estudiada la comisaría al dedillo y al pasar por un corredor que había pateado veinte veces, de las ventanas entabladas surgieron montones de brazos de zombies, llevándose uno de los sustos de su vida. Ese efecto sólo se consigue con escenarios ratonera.



taban unas localizaciones para después repetirse con un aspecto bastante cambiado. El guion, muy consciente de su fuerza visual, insistía en exponer la podredumbre, la soledad y la inseguridad, la pérdida y lo efímero de la vida humana, a merced siempre de ímpetus superiores como la desnuda y perenne Naturaleza. Pero, una vez revisitados esos espacios, no volvería a interactuar con el mismo piso franco, el mismo bar, el mismo callejón mugriento… y sí muchos parecidos, casi clónicos, pasillos muertos. La historia se contaba a sí misma con agilidad y no requería de más apoyaturas, pero sentí que el entorno no estaba dando tanto como sí me dio otro juego en el que 'TLOU' se mira reiterativamente: 'Resident Evil'.

'Resident Evil' fue lanzado en 1998, acuñado como primer survival horror y dando un paso lateral sobre los puzles de 'Alone in the Dark', adentrándose en el terror ambiental materializado en una icónica mansión. El famoso equipo Alpha —Chris Redfield, Jill Valentine, o el propio Albert Wesker— va mermando sus líneas hasta quedar reducido a la mitad, y la que partía como una misión de investigación y rescate se transforma en una carrera por la supervivencia del más fuerte. Todo el juego se desarrolla dentro del gigante caserón —con unas proporciones muy verosímiles— y nuestro personaje visita una y otra vez las mismas cámaras y bodegas, pasando por exasperantes escaleras o puertas (con esos fundidos que no eran sino estilizados recursos de carga), y avanzando en la historia mientras resolvíamos magníficos puzles, colocando medallones en estatuas, cambiando la dirección de cuadros y demás elementos gráficos.

Los exteriores, patios y halls estaban custodiados por cerberus —perros locos infectados con el Virus-T— y los áticos y terrazas también tenían sus propios pajarracos mortíferos, fortaleciendo la sensación de aislamiento, confinándonos en una casa-entidad que mata todo cuanto habita dentro. El jugador* memorizaba las habitaciones, las enumeraba, creaba un plano mental y entendía que, en la cartografía de esa mansión, las cámaras de frío estaban atestadas de cocineros desnudos, y advertía un pasillo por donde sortear a la mayoría. El millonario palacio te contaba su propia historia, alimentaba la mecánica hasta el punto de fundirse todo en uno. El manejo de los personajes bien podía ser torpe o tosco, pero en realidad reafirmaba ese efecto de desamparo, de tropiezo e inutilidad del humano medio frente a una épica pandemia orquestada por el complejo farmacéutico-terrorista Umbrella (no en vano, el 'RE-Remake' que saldrá a primeros de 2015 llevará consigo la opción de jugar con los controles originales).

Muchos juegos actuales son un constante avanzar en guardia. Temerosos por aburrir, planean unas set-pieces a cual más grandilocuente para sostener la atención constante del jugador, con la única meta de sorprender de alguna manera y convertir la campaña en un conjunto de puntos de guardado más o menos cercanos al videomomentum scriptado. Todo eso ignorando que podrían volver a la antigua economía de recursos creando circuitos cerrados y convirtiéndonos en

hámsteres que se creen más listos de lo que son (como insinuaba el final de 'Portal' y su tarta ¿de zanahoria?, ridiculizando nuestros hábitos motivacionales, quienes seguiremos disparando hasta el extenuante premio, mientras esos mundos virtuales perduran en la eternidad sin la mayor meta que existir). El progreso para sacar nuevas áreas, igual que desbloquear luchadores con partidas ganadas, fue una tarea que se anuló por repetitiva pero que conservaba su halo de encanto y alargaba la vida útil del juego exponencialmente. Por apoyar la inmediatez y la premura con el fin de evitar ansiedad en el jugador, se ha disparado como un boomerang una nueva ansiedad, gracias a la cantidad de caminos abiertos desde el principio.

Cuando nos desorientamos se producen ataxias y agnosias en las que perdemos la coordinación, y lo que nuestro campo visual contempla no se corresponde con la información que alberga nuestro cerebro. Hemisferio derecho, responsable de este campo, e izquierdo, responsable del lenguaje y cómo determinamos el nombre y significación de todo lo que nos rodea, divergen y pueden ocasionar problemas crónicos. Videojuegos sinestésicos como 'REZ' o 'Child of Eden' pretenden inmediatamente lo contrario: crear inmersiones profundas, con los cinco sentidos, para que el jugador funda su consciencia con la mecánica y se comunique de manera más directa e intuitiva dentro de la estructura rítmica del juego —algo cada vez más posible gracias a herramientas como Oculus Rift o Google Glass—. Pero en este particular también se evita todo lo que implique un esfuerzo adicional para el jugador, el vértigo y la excitación confusa, apelando a comportamientos y rutinas más procedimentales e ignorando las investigaciones y posibilidades lúdicas de tales herramientas. No obstante, la realidad virtual parece una realidad en el horizonte, una promesa factible con opciones prácticas… Es simple cuestión de tiempo.

FRENTE A LA SENSACIÓN DE OQUEDAD, SIEMPRE SE HA RECURRIDO A DESPLEGAR POR EL MAPA UNA SERIE DE COLECCIONABLES

Por último, hay un problema resultante de convertir las campañas en trenes de la bruja (railroads) de dirección única y vistas redundantes, parcheados con grandes espacios abiertos pero huecos: el concepto del 'espacio inútil'. Frente a la sensación de oquedad, siempre se ha recurrido a desplegar por el mapa una serie de coleccionables, de elementos puramente ornamentales, con afán de dilatar la experiencia jugable y de paso enseñar todas esas bellas arquitecturas que nos estamos perdiendo. También una práctica en boga es el Modo Foto: 'Infamous: Second Son', el propio 'The Last of Us' o 'DriveClub' recurren a él con visas de llamar la atención del jugador y dirigirla al esforzado decorado. Esas tramoyas pletóricas de detalles que en juegos como 'Max Payne 3' o 'L.A. Noire' nunca se vuelven a visitar, bien por su escasa rejugabilidad —aun con todas las insistencias— o bien por la narración de la propia historia, alcanzan costes casi insostenibles, escalando en la meta de emular y producir una ciudad viva o un intenso submundo, para acabar despeñándose por el precipicio de una realidad latente: al jugador le da igual. Y es aquí donde el trabajo de cientos de diseñadores 3D, grafistas y toda la ralea de profesionales queda relegado a una nota o pie de página, aplaudiendo a bajo volumen. Ante esta problemática, 'Gone Home' tiene la solución (que partía, recuerden, como juego de terror a la antigua usanza para después acabar despojado de cualquier instrumento que no cumpliese una función estrictamente necesaria): el vértigo controlado, prisioneros dentro LA CASA, pero con todo un universo de subtramas por descubrir. 'Gone Home', como 'Resident Evil', demuestra que manejar un espacio cerrado de mecánica circular es más efectivo que cualquier Empire Bay de turno y que, o lo haces bien y conviertes el mapa en una montaña rusa —Steelport, Panau, Hong Kong—, o simplemente tendrás un gran laberinto muerto.

Ahora me toca a mí

por Pedro J. Martínez

Me encanta el suelo pegajoso de los salones recreativos. Cuando entro en uno de ellos me invade sin remedio un extraño nerviosismo. El de al lado de mi casa hace dos años que lo abrieron y, desde entonces, se ha convertido en el objeto de todos mis deseos. Sé que soy un patoso irredimible, y que mis inversiones en forma de moneda de cinco duros difícilmente alcanzan la duración suficiente para considerarse un retorno satisfactorio. Me importa un pimiento, yo soy feliz. Los juegos que más me gustan casi nunca están disponibles: 'Super Pang' me tiene obsesionado. ¡Maldita sea! Otra vez hay un corrillo de abusones de octavo rodeando la máquina. Parece que no es mi día de suerte, 'Cadillacs and Dinosaurs' también está ocupada por aquel hombre granudo de barba incipiente, el mismo que ayer no se separó de ella en toda la tarde. Tengo veinte duros para mí solo y no quiero derrocharlos con cualquier cosa, así que me coloco a una distancia prudencial, cercana como para observar bien la acción sin llegar a invadir su espacio vital, algo sagrado para mí. Mirarle jugar es un gozo. Su personaje parece una extensión de sí mismo: corre, se desliza y atiza siempre en el momento justo. Tras media hora larga, y después de contemplar como si nada el final del juego, el heroico jugador advierte mi presencia, sonríe tímidamente y se retira. Sin recuperarme de lo que acabo de ver me acerco lentamente al cajón arcade y, con un respeto casi reverencial, agarro la palanca al tiempo que introduzco veinticinco pesetas por el monedero. Por fin ha quedado libre y yo he aprendido un par de cosas... **Ahora me toca a mí**.

Las tardes de verano en Los Alcázares son mortales. Entre las dos y las seis no hay quien esté en la calle sin freírse cual filete ruso. Mi primo y yo lo tenemos claro: es el momento perfecto para continuar nuestras pesquisas en la comisaría de Raccoon City. Con el volumen bajo, por supuesto, que nuestra abuela aprovecha la coyuntura para echarse la siesta hasta la hora de la telenovela. Mi madre, con sus cosas de madre: «Vaya dos hombretones perdiendo el tiempo con juguetes para niños». ¡Como si me preocupara! Estamos de vacaciones, y ya tengo decidido que el año que viene haré el bachiller tecnológico; ¿qué otra cosa puedo hacer a estas horas salvo jugar? Mi primo siempre se aprovecha de que es unos años mayor y empieza él la partida. Mientras le veo reventar zombis con la escopeta, mis aportaciones se reducen a ridículos grititos y algún «¡cuidado!» disperso entre un mar de gestos tensos. En situaciones así, me vienen a la mente aquellos tiempos remotos en los que, en la piel de Luigi, tenía que esperar a que el *hermano mayor* fracasase para tener alguna opción de rescatar a la princesa. Años después, 'Abe's Oddysee' planteaba afrontar este tipo de situaciones burlándose del jugador que tenía el control, tratando de provocar distraccio-



nes; un guiño a aquellos pequeños luigis frustrados que no puedo poner en práctica hoy, ¡aquí hay zombis! Tras hacer buenos progresos y gastar un carrete de tinta, mi primo me cede el mando. Abro la puerta del pasillo de la planta baja, aquél de las ventanas entabladas por el que había pasado decenas de veces, una zona de transic... ¡¡BRAZOS DE ZOMBIS!! El grito despierta a mi abuela, que emite un lamento de ultratumba que nos hiela la sangre. Aterrado, le paso el mando a mi primo, que aún se está riendo. ¡No! Sólo es un maldito juego. Recupero el mando y aprieto los dientes. Es mi turno y **ahora me toca a mí.**

«¿Se te ocurre cómo llamar la atención de los tres piratas barberos?», me dice mi hermana tras agotar la vía del diálogo. No durará mucho, pero mientras mantenga el interés, es bastante agradable jugar en compañía a una aventura gráfica. Sé que en cualquier momento me abandonará por sus blogs de estilismo y sus amigas de Instagram, así que me dedico a saborear cada minuto. Había estado reservando durante años 'The Curse of Monkey Island' para algún momento especial, a sabiendas de que –si hacía caso a las habladurías– posiblemente fuera el último juego digno de la serie. El caso es que mientras Guybrush Threepwood soltaba su retahíla de bromas a bordo de un coche de choque flotante, la casualidad quiso que mi hermana pasara por allí y mostrara curiosidad. Y aquí estamos, resolviendo puzles en comandita. No me importa no ser quien maneja el ratón. ¡Qué estupidez! ¿Verdad? En una aventura gráfica tener las manos sobre el controlador no deja de ser una trivialidad. Mi puesto de observador activo, implicado en la resolución de puzles, me permite sentirme tan jugador (o más) que mi hermana. ¿Con cuántos géneros y videojuegos sucede esto? ¿Qué significa en realidad jugar, o disfrutar un videojuego? «Oye, ¿y si pones aquellos bichitos en ese peine?» ¡Otro puzle solucionado en sociedad! Mientras vemos qué nuevas posibilidades se abren con ese hábil movimiento, reflexiono sobre los juegos en los que puedo sentirme jugador sin 'serlo'. Quizá algún RPG, o en juegos de estrategia por turnos... ¿Y por qué no en todos? ¿Acaso no era jugador cuando aquel imberbe hizo que mejorase mis habilidades, o cuando mi primo me daba lecciones de valentía? Ser jugador es simplemente disfrutar de los videojuegos en cualquier circunstancia, ahora me doy cuenta. Como observador disfruto muchísimo viendo a mi pobre hermana enfrascada en el siguiente desafío, probando a combinar entre sí todos los objetos del inventario en su encantadora desesperación. Me recuesto hacia atrás en la silla y me relajo, he tomado una decisión: voy a dejar que juegue tranquila, no voy a interferir salvo que me pregunte. Ahora le toca a ella, pero a sus espaldas, con una radiante sonrisa de satisfacción, sólo puedo pensar una cosa: «**ahora me toca a mí**».



¿TE HAS QUEDADO CON GANAS DE MÁS?

ENTRA EN WWW.GAMEREPORT.ES Y DISFRUTA DE NUESTRO NUEVO CONTENIDO SEMANAL.

OPINIÓN, CRÍTICA Y ACTUALIDAD.

¡GRACIAS POR LEERNOS!

GAMEREPORT

